ყოველთვიური კომპიუტერული ჟურნალი

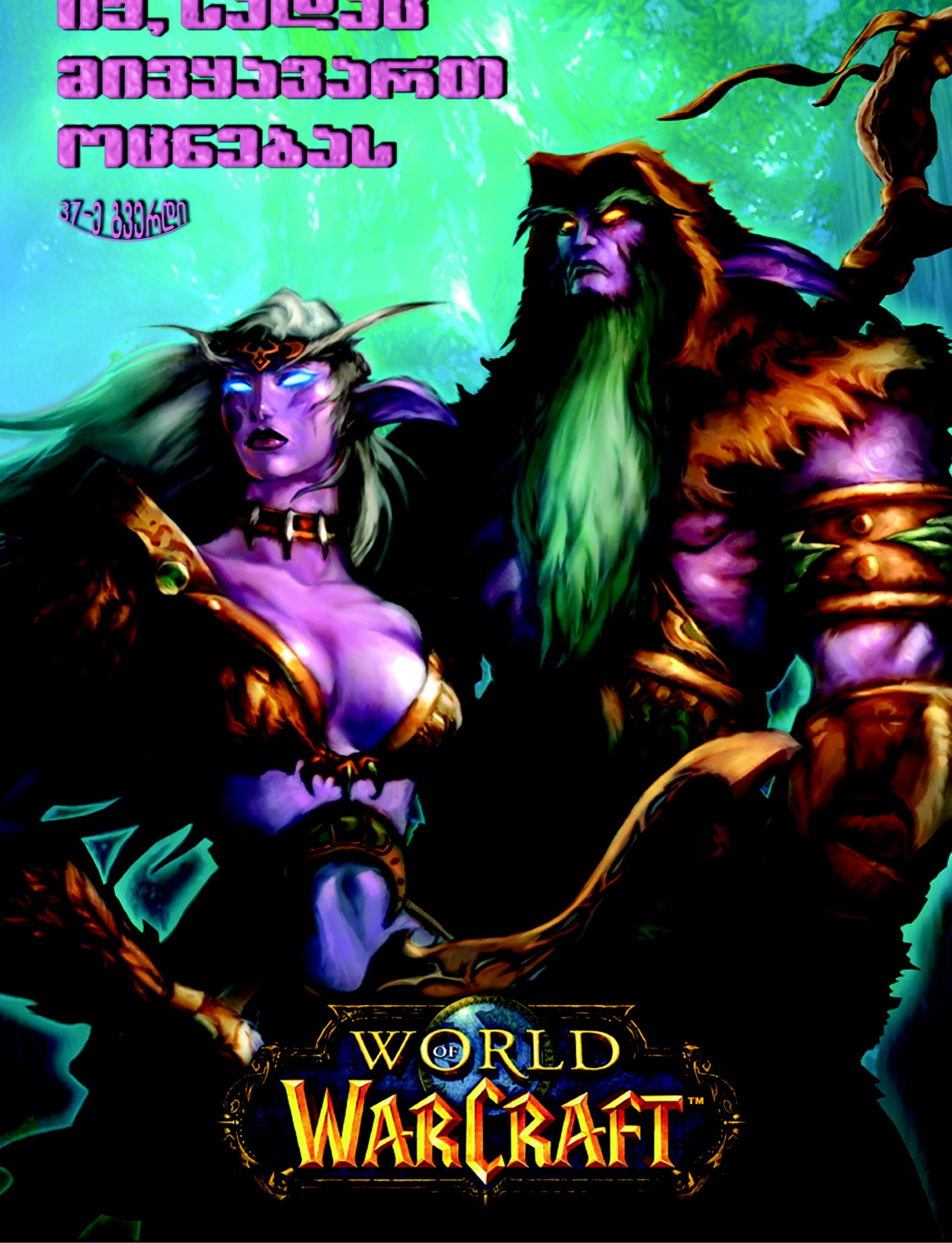
კომპინფო

№3 ივლისი

ფასი 1 ლარი



- საბოლოო SP2-ის პირველი ხედი
- მოდემი, როგორაა მოწყობილი
- უპაროლო შესვლა Windows 2003
- CD-დისკების ეროვნული ბაზარი: მითი და რეალობა
- როგორ ჩავწეროთ დისკზე Windows XP SP2


იქ, სადაც
მივყავართ
ოცნებას
37-ე გვერდი
WORLD OF WARCRAFT™

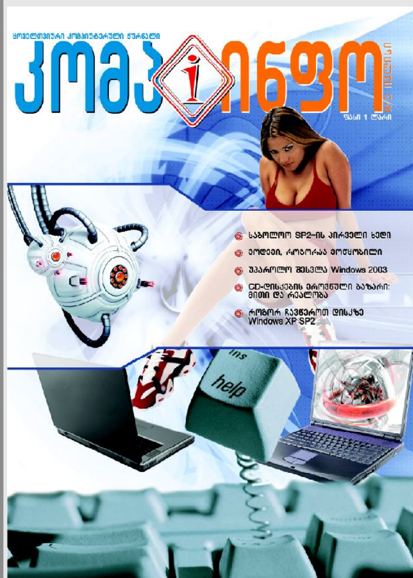
ჟურნალი „კომპინფო“
№3 ივლისი

ჟურნალი დაკაბადონებულია შპს „მიკრო პროგრამები“-ს ბაზაზე

გამომცემელი:
გიორგი პერანიძე

ამჯერად ჟურნალის მომზადებისას თითებიდან ბოლი გასდიოდათ შემდეგ მანიაკებს:
Forever, Davitus, Ja_Ja, bagira.

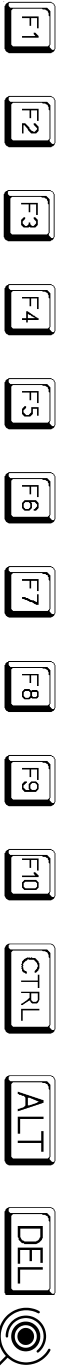
კომპიუტერული უზრუნველყოფა
შპს „მიკრო პროგრამები“



რედაქციის ვირტუალური კოორდინატები:
www.compinfo.ge
e-mail: info@compinfo.ge

რეკლამასთან დაკავშირებულ ნებისმიერ საკითხებზე დაგვიკავშირდით:
e-mail: reklama@compinfo.ge
tel.: (877) 73-31-74

სარჩევი

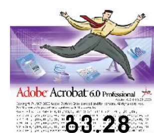




გვ.18



გვ.27



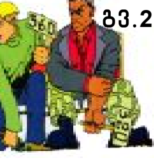
გვ.28



გვ.14

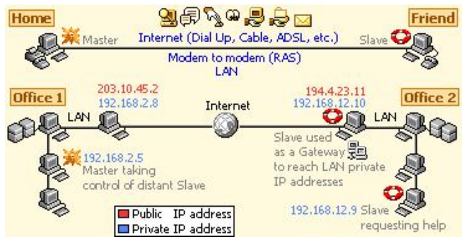

გვ.20




გვ.24

TWD Remote-Anything 5.1.3

ოპს, გამოჩნდა მშვენიერი, განახლებული უტილიტა **TWD Remote Anything RA (Remote-Anything) –** რომელიც განკუთვნილია დაცილებული ადმინისტირებისთვის, ლოკალური ქსელით ან სტანდარტული ინტერნეტით. ვიცი, ვიცი, ყველა ხულიგანს ნერწყვები წამოგივიდათ და კაცმა არ იცის რა გაიფიქრეთ, მაგრამ უნდა გითხრათ, პროგრამა შედგება ორი ნაწილისგან, ერთია კლიენტის ნაწილი, მეორე კი ადმინისტრატორის ნაწილი, ასე რომ საზიზღარი მოქმედებებისთვის მინიმუმ საჭიროა, თქვენ უზრუნველყოთ შეტევადი კომპიუტერის კლიენტის ნაწილით აღჭურვა, რა თქმა უნდა, უფრო იოლია ლეგალური მოქმედებისას. შედეგად იღებთ მშვენიერ სამართავ პულტს, პროგრამის მეშვეობით შეგიძლიათ სრულად მართოთ მოცილებული კომპიუტერი. შეცვალეთ, წაშალეთ, გადატვირთეთ, გააკონტროლეთ, მოკლედ საცოდავი კლიენტი თქვენს ხელთაა (აქ ბოროტი ჟანრის მიხედვით, ნეკა თითი უნდა მიიტანოთ პირის კუთხესთან და პირიდან ამოუშვათ სისხლის გამაციებელი ვუა, ხა, ხა, ხა. გაიმეორეთ მანამდე სანამ არ დაწყნარდებით). საკუთარ თავზე კონტროლის აღდგენის შემდეგ გაიქეცით ინტერნეტში და ჩამოქაჩეთ **490** კილობაიტიანი ზღაპარი პროგრამა, რომელიც სამწუხაროდ მთლად უფასოდ არ ვრცელდება. მოკლედ ყველა ბოროტს ვთავაზობთ მისამართს:



http://www.twd-industries.com/archives/remote-trial.zip

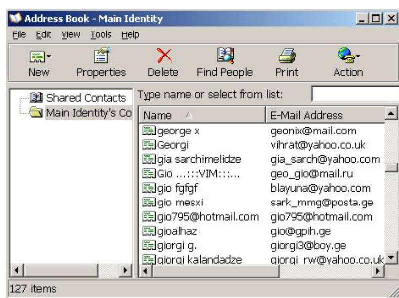
HTML Compress 5.2

ალბათ გსმენიათ, რომ ვებ-გვერდი მაშინა არის კარგად გაკეთებული, თუ იგი ლამაზად და ამასობაში ჩქარა იტვირთება, აქ საუბარი ჩვეულ **Flash** ანიმაციაზე არაა, დღეს სამწუხაროდ ქართულ ინტერნეტს ფლეშომანია სჭირს, კოდის შესწავლას კი არავინ უთმობს დროს. ამიტომ გამოიყენეთ ეს პროგრამა და იგი თქვენს მაგივრად შეამცირებს ჩამოსაქაჩი გვერდის ზომას, ამოჭრის არასაჭირო თავისუფალ ადგილებს, შეცდომით ტეგებს, ჯამში თქვენს ვებ გვერდს საგრძნობლად შეამცირებს, თუმცა ამის შემდეგ საკმაოდ მოუხერხებელია კოდში გარკვევა. სამაგიეროდ მიიღწევა შედეგი, გვერდის ზომა მცირდება. მოკლედ დამწყებ ვებ-დიზაინერებს ვთავაზობ ჩამოქაჩონ, და შეისწავლონ. ცოდნა არასდროს არაა ზედმეტი, რაც მთავარია არაფერს იწონის და მისი გადატანა ერთი ადგილიდან მეორეზე საკმაოდ იოლია, რა თქმა უნდა, ცოდნაზე ვსაუბრობ და არა ჩამოსაქაჩ ფაილზე. ფაილი ცოდნისგან განსხვავებით იწონის **1.11** მეგაბაიტს. ჩამოქაჩვა კი შეიძლება მისამართიდან:

http://www.freesoft.fsnet.co.uk/download/hc520040107.exe

Duplicates Remover for Outlook 1.3

აქტიურად იყენებთ თქვენს საფოსტო კლიენტს? ალბათ ეს პროგრამა **Outlook** ან **Outlook Express**-ია. ალბათ ხშირად გაქვთ ერთი და იგივე პიროვნება სხვადასხვა სახელით ჩაწერილი მისამართების წიგნში, მე პირადად ასეთი ბედნიერება ოხრად



მაქვს, თქვენც თუ იგივე გაწუხებთ მაშინ შეგიძლიათ ისარგებლოთ ამ პროგრამით, რომელიც მოაცილებს ყველა ზედმეტ დუბლიკატს თქვენი მისამართების წიგნაკიდან. ოღონდ ასეთი დამხმარე იწონის **650** კილობაიტს და ღირს **24** მარადმწვანეს. მოკლედ თუ დაინტერესდით დაქაჩეთ ინტერნეტის სადავეები აი ამ ბმულის მიხედვით:

http://www.mapilab.com/files/remove_duplicates.zip

Flash Saving Plugin 1.1

გამოცხვა და განახლდა **Internet Explorer**-ის ერთერთი ახალი პლაგინი. პლაგინი დიდი მისახვედრი არ უნდა იყოს განკუთვნილია ინტერნეტ გვერდებთან ფლეშ-ანიმაციის მოსატეხად. ინსტალირების შემდეგ ბროუზერში გაგიჩნდებათ ახალი ღილაკი, მისი აჭერით შეგიძლიათ მიიღოთ როგორც მონიშნული ანიმაციის ასევე მთელს გვერდზე არსებული ანიმაციის შენახვის შესაძლებლობა. მოდული ვრცელდება უფასოდ, იწოპნის **262** კილოგრამს და ჩამოქაჩვა შეგიძლიათ მისამართიდან:

http://www.flashsaving.com

Inno Setup 4.2.5

ყველაზე საყვარელი პროგრამა, ალბათ გაინტერესებთ როგორ კეთდება საინსტალაციო პაკეტები, ჰოდა წარმოგიდგენთ ერთერთ ასეთ სუპერ პროგრამას, რომელიც საინსტალაციო პაკეტებს აკეთებს. სპეციალური ჯადოქარი დაგეხმარებათ დააყენოთ სხვადასხვა საჭირო პარამეტრები, შეცვალოთ სისტემის პარამეტრები, ამ პროგრამის მეშვეობით შეგიძლიათ ცვლილებები შეიტანოთ რეესტრშიც, შეგიძლიათ პროგრამა ავტოჩატვირთვაში განათავსოთ, მოკლედ გამოყენებას მოუძებნის როგორც დამწყები ისე გამოცდილი, კეთილიც და ბოროტიც, კეთილი საინსტალაციო პაკეტს შექმნის, ხოლო ბოროტი კი შესძლებს რომელიმე ვირუსი გაავრცელოს როგორც საჭირო და მაგარი პროგრამა, შედეგად შეგიძლიათ, შეცვალოთ რეესტრი, გააფუჭოთ საქმე ან მოიქცეთ ისე როგორც სერიოზულ ადამიანს შეეფერება და გააკეთოთ კეთილი საქმე, არ ამოგივიდათ ყელში სულ რაღაცის გაფუჭებაზე ფიქრი? მოკლედ პროგრამა იოლი გასაგები ენითაა გაკეთებული აქვს თავისი **uninstall**-ი, იწონის **980** კილოს, ვრცელდება სხვა გიგანტი ინსტალერ პაკეტებისგან განსხვავებით, უფასოდ. უპრობლემოდ მუშაობს ყველა ფორტოჩკაზე და ჩამოქაჩვა კი ამ სანატრელი პროგრამის შეგიძლიათ მისამართიდან:

http://files.jrsoftware.org/is/4/isetup-4.2.5.exe

Nokia Monitor Test 1.0.0.1

ყველას ყველას! სახლში ალბათ გაქვთ მონიტორი, არა, სამსახურში გაქვთ? მერე რა მონიტორი ხომ გაქვთ, ალბათ მასთან არა ერთ საათს ატარებთ, ზოგი რამ მოგწონთ, ზოგი კი არა. გინდათ სრულად დარწმუნდეთ ღირს თუ არა თქვენი მონიტორი რაიმედ, უნდა მოუაროთ თუ მისი ადგილი მხოლოდ მტვრიან თაროზეა, მაშინ გამოიყენეთ მსოფლიოში ერთადერთი ტესტ პროგრამა მონიტორებისთვის. ამ პროგრამის მეშვეობით შეგიძლიათ დაარეგულიროთ, განათებისა და კონტრასტის პარამეტრები, ფოკუსი ფერების პალიტრა მოკლედ ბევრი საინტერესო და საჭირო პარამეტრი. პროგრამას მოყვება დეტალური დახმარების ფაილი, რომელშიც აღწერილია ყველა ტერმინის სრული განმარტება. პროგრამა რა თქმა უნდა, ვრცელდება უფასოდ. პროგრამა მუშაობს ყველა **Windows**-თან და ყველა მონიტორზე, ამასობაში იწონის სულ რაღაც **373** კილობაიტს. დამერწმუნეთ ოჯახში საჭირო ნივთია. ჩამოსაქაჩად მივდივართ მისამართზე:

http://download.softpedia.com:8080/MULTIMEDIA/VIDEO/Nokia_Test.zip

Process Explorer 8.4

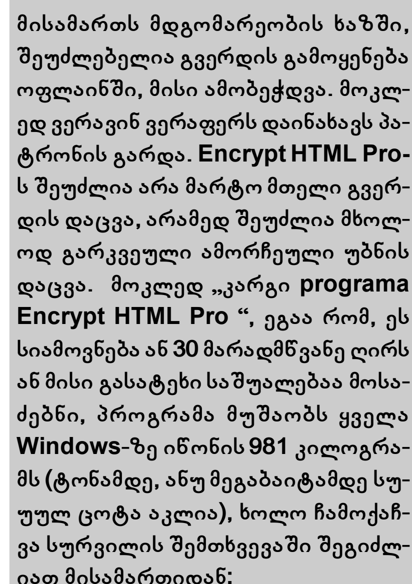


კაი რამეა დაზვერვა, განსაკუთრებით თუ ეს ტვინის მეხსიერების და პროცესების დაზვერვას ეხება. პროგრამა როგორც სათაურიდან ხვდებით ერთობა და საქმიანობს მხოლოდ ერთით, მეხსიერება. ჯამში ამ ფუნქციას ასრულებს სისტემური კომპონენტი **TaskManager**-ი, მაგრამ სად ძალუძს ამ სტანდარტულ პროგრამას ასეთ სუპერმენთან ჭიდილი. პროგრამა თავისი მინიმალური წონის დროს (**230** კილობაიტი, თანაც ინსტალაციას არ მოითხოვს), ასრულებს საკმაოდ გრანდიოზულ დავალებებს. კერძოდ შეუძლია ნახოს და შესაბამისად გაჩვენოთ ყველა მუშა პროცესი, რამდენ მეხსიერებას იყენებს ესა თუ ის პროცესი, რამდენი და რომელი ***.dll** ფაილებია ახლა მეხსიერებაში. შეგიძლიათ პროცესების ძიება აწარმოოთ, გარკვეული ჩატვირთული ბიბლიოთეკის მიხედვით. პროგრამა მაშინათვე გადადის საჭიროთა კლასში. ყველა პატივმოყვარე მომხმარებელს ეს პროგრამა არსენალში უნდა გააჩნდეს. განსაკუთრებით კარგია ასეთი პროგრამების გამოყენება შემოპარული შპიონებისა და ვირუსების ადგილზე დასაკავებლად, მისახვრეტად და შემდგომში ყველა მისი პროცესის გასაჩერებლად, შედეგად თუ კარგად მოიქცევით შეიძლება ანტივირუსიც აღარ დაგჭირდეთ ჩემსავით და მიიღებთ უფრო ჩქარ მანქანას, ანუ ანტივირუსი აღარ შეგჭამთ თავისი სკანირებით და მუხრუჭობებით. მოვრჩით ქება დიდებას მივდივართ ჩამოსაქაჩათ:

http://www.sysinternals.com/files/procexp9x.zip

Encrypt HTML Pro 2.2

შეიძლება დამწყები ვებ-დიზაინერი ხარ, აკეთებ შენს გვერდებს და გაწუხებს მანია დაიცვა შენი გვერდები და შენს მიერ დაწერილი გვერდები მოპარვისაგან, ამ შემთხვევაში შენთვისაა შექმნილი სწორედ ეს პროგრამა. მოკლედ პროგრამა აკეთებს თქვენს მიერ დაწერილი გვერდის შიფრირებას და გადაყავს **Java Script**-ის ენაზე. ამის შემდეგ დედა შვილს ვეღარ იცნობს, სხვათაშორის თუ თქვენს გვერდებს სხვაგან დუბლიკატის სახით არ შეინახავთ მაშინ თქვენს ვეღარ იცნობთ :-). გარდა ამისა პროგრამა გაძლევთ დღეს მოდაში შემოსული თაგუნიას, მარჯვენა წკაპის დაბლოკვის შესაძლებლობას, არ აჩვენებს ბმულის



მისამართს მდგომარეობის ხაზში, შეუძლებელია გვერდის გამოყენება ოფლაინში, მისი ამობეჭდვა. მოკლედ ვერავინ ვერაფერს დაინახავს პატრონის გარდა. **Encrypt HTML Pro**-ს შეუძლია არა მარტო მთელი გვერდის დაცვა, არამედ შეუძლია მხოლოდ გარკვეული ამორჩეული უბნის დაცვა. მოკლედ „კარგი **programa Encrypt HTML Pro** “, ეგაა რომ, ეს სიამოვნება ან **30** მარადმწვანე ღირს ან მისი გასატეხი საშუალებაა მოსაძებნი, პროგრამა მუშაობს ყველა **Windows**-ზე იწონის **981** კილოგრამს (ტონამდე, ანუ მეგაბაიტამდე სულ ცოტა აკლია), ხოლო ჩამოქაჩვა სურვილის შემთხვევაში შეგიძლიათ მისამართიდან:

http://www.download.com/Encrypt-HTML-Pro/3000-2048-10296340.html?tag=lst-2-20

გსურთ მეგობარ გოგონას ასიამოვნოთ კომპიუტერულად?



გამოჩნდა მშვენიერი აპარატი, ფრჩხილების პრინტერი. რა იყო გაგეცინათ? სულ ტყუილად, პრინტერი არსებობს და უკვე წარმატებით ფუნქციონირებს, თუმცა გოგონებისგან მოითხოვს გარკვეულ გამბედაობას, კერძოდ უნდა ანდოთ აპარატს თქვენი ლამაზი ხელი. ნუ გეშინიათ ხელის მოჭმა მოკვნეტას არავინ აპირებს, გალამაზება კი **NO PROBLEMO**. მოკლედ ახალი მოწყობილობის ინსტრუქცია ასე გამოიყურება: **1)** ფრჩხილებზე დაიტანეთ სპეციალური ლაქის შრე, **2)** შეყავით ხელი პრინტერში (სასურველია კანკალისა და კივილის გარეშე), **3)** ამოირჩიეთ მონიტორზე ნახატი ან ორნამენტი, **4)** მოიცადეთ სანამ პრინტერი თქვენს ხელს ეამბორება **5)** დატკბით ნამუშევრით, ოღონდ ხელი გამოიღეთ პრინტერიდან თუ შეიძლება, ალერსი მუდმივი არ არის. მაგისთვის ჩვენ კაცები ვარსებობთ :-) **10** თითის სრული მოხატვა ყველაზე რთული ორნამენტის შემთხვევაში მოითხოვს **7** წუთს, სამაგიეროდ შემდეგ რამდენს იმარიაჟებთ.

ჯამში მოწყობილობას კაი პერსპექტივები აქვს, მანამდე სანამ ადამიანი სხვა ორგანოების შეყოფას არ დაიწყებს. ჯამში თუ დაინტერესდით ამ აპარატით ფირმა მწარმოებელი გთავაზობთ შეხვიდეთ მათ საიტზე: **http://www.imaginail.com/** და გაეცნოთ აპარატის მოწოდების და ფასების პირობებს. რა იცით, შეიძლება თბილისში კაი ბიზნესიც კიააწყოთ. პირველობა ყოველთვის მომგებიანია.

2 გიგაბაიტი SONY-სგან

POCKET BIT PRO USD2G - USB 2.0 ახალი სიახლე **SONY–**სგან, რომელიც დამყარებულია ახალი ვინჩესტერის **MicroDrive**-ის ტექნოლოგიაზე, მოკლედ მინი მოწყობილობა, **USB** შეერთება და **2** გიგაბაიტი ხელში. ამ საოცრებას აქვს მშვენიერი ზომები, არ გაინტერესებთ? სიგანე **50** მმ, სიგრძე **73** მმ, სისქე სულ რაღაც **13** მმ.



ეს სიახლე პირველი ისევ და ისევ იაპონიაში გამოჩნდა, **Sony Style**-ის საფირმო მაღაზიებში ღირს **34440** იენი (ეს იაპონური ვალუტის სახელია), ანუ ცივილიზებულად და გასაგებად ეს საორიენტაციოდ არის **310** დოლარი. ჩვენი **Sony Style**-ის ის მაღაზია ალბათ ამ სიახლეს თუ ჩამოიტანს **620** დოლარზე ნაკლებად ნამდვილად არ გაყიდის :-)

გამოვიდა Pentium 540 თან უკვე იყიდება!

ისევ და ისევ ამომავალი მზის ქვეყანაში გამოჩნდა პირველად ახალი პროცესორები **Pentium 540 (3,2** გჰ, **800** მგჰ **FSB, 1mb L2)** საკმაოდ კარგი მაჩვენებლები, და თანაც გამოჩენიდან რამოდენიმე საათში მაღაზიებში ლამის რიგები დადგა. ეს იაპონლები სრული გიჟები არიან, ან სად აქვთ ამდენი ფული ყოველ კვირა ახალი პროცესორი შეიძინონ?



ყუთი სხვათაშორის ისევეა მოწყობილი როგორც **Socket 939** პროცესორების ყუთი, ანუ **AMD**-ს პროცესორების ყუთი, აწი პატარა გამჭირვალე ხვრელიდან შეგიძლიათ დააფიქსიროთ თუ რომელ პროცესორს ყიდულობთ, ჯამში ეს დიდად არავის სჭირდება ოვერლოკერების გარდა, ისინი აწი მშვენივრად დაინახავენ თუ რომელი სტეპინგის და რომელი ქვეყნის წარმოებულ პროცესორს ყიდულობენ.

ბოლოს ფასზე, როგორც ვიცით ჩვენთან მუდმივი ჭიდილია, **intel**-ის პროდუქცია ძვირია **AMD** იაფია, ზოგი ზღაპრებში და ბოდვებში **999** დოლარამდეც კი ადის, ამასობაში კი ეს ახალი პროცესორი **Pentium 540** სულ რაღაც **310** ან მაქსიმუმ **325** დოლარი ღირს. თქვით ახლა, რომ ეს პროცესორი ძვირი ღირს :-)

ანიმაციური ფილმიდან რეალობაში

გამოჩნდა საუცხოო ხელთათმანი, რომელიც სიცივისგან დაცვის გარდა აკეთებს უამრავ ოპერაციას. ხელთათმანს ჰქვია **CommanderGauntlet,** შესრულებულია **400** მეგაჰერციანი პროცესორის ბაზაზე, თავის მხრივ წარმოადგენს რაღაც ჰიბრიდს, მოკლედ ხელთათმანში შედის **GSM** ტელეფონი, **2**-მხრივი რადიო, ინტერფეისები **802.11g, GPS, Bluetooth, Tablet PC** მოცილებული მართვის პულტი, **email,** მზის ბატარეები, ვიდეო კამერა, სუპერმარკეტების იარლიყების სკანერი **RFID** და ბოლო ნიუანსი, აღჭურვილია დასაკეცი გამოსაწევი კლავიატურით. მოკლედ თქვენი არ ვიცი და მე ამ მოწყობილობის სრული დახასიათების შემდეგ შემექმნა შეგრძნება, ასეთი რამ სადღაც მინახია, მართალიც აღმოჩნდა, ჩემი ფილმების კატალოგის გადახედვის შემდეგ აღმოვაჩინე ანიმაციური ფილმი **Final Fantasy,** რომელშიც არა მარტო მთავარი გმირი, რაღაც ამდაგვარი ხელთათმანით სარგებლობს, თანაც საკმაოდ ეფექტურად, საინტერესოა შემდეგს რას გამოიგონებენ???



Microsoft-ი აპატენტებს ადამიანის კანს

სოფტ გიგანტმა მიიღო ახალი პატენტი, მთელმა მსოფლიომ გაიგო, რომ პატენტი ნომერი 6754472 ეკუთვნის კორპორაცია Microsoft-ს. მთავარი სიამოვნება და სიურპრიზი კი ამ პატენტის შემცველობაშია, ამიერიდან ადამიანის ან სხვა არსების კანის გამოყენება, ელექტრო გამტარის სახით მხოლოდ აღნიშნულ ფირმას ეკუთვნის.

გეყოთ ტირილი, არავინ აპირებს ჩემგან ან თქვენგან თელასისთვის კაბელების გაკეთებას, ეს პატენტი ითვალისწინებს მხოლოდ ადამიანის მიერ გამოყენებული პორტატიული ელექტრონული მოწყობილობების ურთიერთ კავშირს, ყველანაირი მავთულების გარეშე. ასე მაგალითად შესაძლებელია ამ მეთოდით ურთიერთ კავშირზე წავიდეს ხელში დაჭერილი მობილური, საათთან, ეს უკანასკნელი პეიჯერთან ან MP3 ფლეერთან და ეს ყველაფერი კანის მეშვეობით გადაცემული უმცირესი და ადამიანისთვის შეუგრძნობი ელექტრონული მუხტის მეშვეობით. მოკლედ ფაქტია დენი ჩვენში გადის და რაღათ გვინდა მავთულები? თუმცა ზოგიერთი ექსპერტი ამ იდეას სკეპტიკურად უყურებს და იძახის, რომ ალბათ აღნიშნულ კომპანია არ სმენია Bluetooth-ტექნოლოგიაზე, რომელიც სხვათაშორის ასევე უზრუნველყოფს ადამიანს ყველანაირი მავთულებისგან თავის დაღწევას.



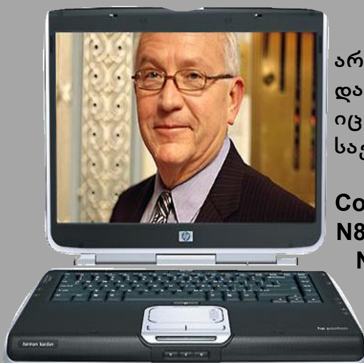
შეცდომა 31, Prescott კატასტროფუს

ამასწინათ ერთერთი გიგანტი მწარმოებლის საიტზე გამოჩნდა აღიარებითი ვებ-გვერდი, როგორ ფიქრობთ რას აღიარებს მწარმოებელი? მწარმოებელი თვით ლურჯი გიგანტი intel-ია, იგი აღიარებს, რომ მის პროცესორებში კერძოდ Prescott-ის ბირთვში აღმოჩენილია შეცდომა. შეცდომას მიენიჭა ნომერი 31-ი. მისი უარყოფითი თვისებები იძლევა არასახარბიელო შედეგს, კერძოდ არასტაბილური ხდება ბირთვი, ან შეიძლება დაეცეს წარმადობა. ამასობაში ზოგიერთ შემთხვევაში ეს შეცდომა შეიძლება გამოსწორებული იყოს BIOS-ის ახალი ვერსიის ჩაწერით, მაგრამ ზოგიერთ შემთხვევაში ეს შეცდომა არ გამოსწორდება მანამდე სანამ შესაბამისი ბირთვის ახალი რევიზია არ გამოვა. შეგახსენებთ, ახალი ბირთვი Prescott-ი დამზადებულია 0.90 ნანო ტექნოლოგიით. ამ ტექნოლოგიის არასრულფასოვნების გამო აღნიშნულია არა ერთი ნეგატიური ფაქტორი, მაგრამ ბრენდის სახელი მაინც სხვაა, ამიტომ მომხმარებლის ძირითადი ნაკადი ახალ ბირთვს ეტანება და არა გამოცდილ Northwood-ს. ვნახოთ რა მოგველის მომავალში, მაგრამ წინასწარ ვიცით ყველამ, შეცდომა გამოსწორდება, ტექნოპროცესი დაიხვეწება, და შემდგომ კი მხოლოდ გაკიდება და დაწევის მცდელობა გვექნება. გიხაროდეთ AMD-ს მოყვარულებო სალაპარაკო გაგიჩნდათ! :-)

AMD-მ აღიარა თავისი შეცდომები Opteron და Athlon64-ის ბირთვში

მაშ ასე ვინც წაიკითხა ჩვენი წინა ნიუსი, არის AMD-ს ფანი და ვერ იტანს intel-ს, ალბათ ბოროტად ჩაიცინა გამოვლენილ intel-ის შეცდომებზე, როგორც იტყვიან ხოლმე ნუ დასცინი სხვასაო გადაგხდება ... ასეც მოხდა, კერძოდ თითქმის იგივე აღიარებას აკეთებს AMD. აღიარება მდგომარეობს შემდეგში, შეცდომის კოდური სახელია „შეცდომა 109" რომლის გამოც სისტემა სრულიად და გამოუსწორებლად ეკიდება. სისტემა ანუ კომპიუტერი არანაირად არ რეაგირებს, კიდია და მორჩა. ამ პრობლემის შესახებ რამოდენიმე წყარო ჯერ კიდევ აპრილში იუწყებოდა, მაგრამ არ არსებობდა ოფიციალური დადასტურება. დღესდღეობით AMD- აღიარებს ამ პრობლემის არსებობას და ამბობს, რომ ცდილობს მის გამოსწორებას. აღნიშნული შეცდომის გამოსწორებაც შესაძლებელია BIOS-ის განახლებით, ასე რომ თუ თქვენს სისტემას რაიმე შეამჩნიეთ, თუმცა რომელ თქვენს სისტემას თქვენ Athlon64–ი საერთოდ გააქვთ? მემგონი არა, ამიტომ დაწყნარდით სანამ თქვენ მას შეიძენთ, მანამდე იმედია პრობლემას კისერს მოუგრიხავენ :-). ფაქტი ერთია, ორივე გიგანტი ჩქარობს ახალი და ძლიერი პროცესორების გამოშვებას, მაგრამ სიჩქარეში შეცდომები აშკარად იპარება.

HP უკან იძახებს 900 ათას ნოუთბუქს



900 ათასი ნოუთბუქი რომლიც, HP-მ გაყიდა უკან დაბრუნების კანდიდატი გახდა. არა ნოუთბუქებს საყვარელი ქარხნის კედლები არ მონატრებიათ, უბრალოდ აღმოჩნდა, რომ ამ კომპიუტერებს გააჩნიათ დაზიანებული მეხსიერების მოდულები, რომლებიც კომპიუტერის გაჭედვას (დაკიდებას) იწვევს, შესაბამისად შესაცვლელია წუნიანი საქონელი.

შეცდომა, ანუ წუნი არსებობს შემდეგ მოდელებში Compaq Evo Notebook N610c, Compaq Evo Notebook N610v, Compaq Evo Notebook N620c, Compaq Evo Notebook N800c, Compaq Evo Notebook N800v, Compaq Evo Notebook N800w, Compaq Evo Notebook N1000c, Compaq Evo Notebook N1000v, Compaq Presario 1500, Compaq Presario 2800, Compaq Presario x1000, Compaq Presario x1200, HP Compaq Business Notebook nx7000 და HP Pavilion zt3000.

HP –მ შექმნა სპეციალური ვებ-გვერდი http://h30090.www3.hp.com/mmrp/ საიდანაც ყველა შესძლებს პატარა პროგრამის ჩამოქაჩვას და კომპიუტერის შემოწმებას შეცდომის არსებობაზე, შეცდომის შემთხვევაში კომპიუტერი უნდა დაუბრუნოთ ქარხანას ან სერვის ცენტრს სადაც იგი უფასოდ უნდა შეგიცვალონ.



აჩქარებული პროცესორი, წარმატების საწინდარი

დიდ და უკიდეგანო ინტერნეტში გამოჩნდა ახალი ინფორმაცია იმის თაობაზე, თუ როგორ შეიძლება ააჩქაროთ თქვენი კომპიუტერი 25%-დან 175%-მდე. მშვენიერი ინფორმაციაა, ვის არ უნდა დამატებითი სიჩქარე და წარმადობა!

რა თქმა უნდა, ასეთი ინფორმაციის უგულველყოფა არ შეიძლებოდა, მით უმეტეს,რომ ამ საქმის ინსტრუქცია ძალზედ მარტივია.

თეორიულად არსებობს ასეთი მოთხრობა, კომპიუტერის წარმადობის აჩქარება შეიძლება მხოლოდ Windows XP-ზე. საინტერესოა, რატომ მაინდამაინც XP-ზე? ჩვენ რამოდენიმე ექსპერიმენტი ჩავატარეთ და მართლაც ასე აღმოჩნდა, ეს შესაძლებლობა მხოლოდ Windows XP-შია რეალიზებული, უფრო ახალ ოპერაციულ სისტემაში Windows 2003-ს ეს საშუალება პრაქტიკულად მოჭრილი აქვს. თუმცა გარკვეული ფაილების გადაწერით ერთი საინსტალაციო ვერსიიდან მეორეში შეიძლება იგივე ეფექტი მიიღო.

მაშ ასე, რა ხდება, რაც აჩქარებს კომპიუტერს ან პროცესორს თანაც მარტო Windows XP-ში.

არის ძველი ზღაპარი იმის შესახებ, რომ უდიდეს კორპორაციულ მწარმოებლებს შორის არის რაღაც შეთანხმება, რომლის მეშვეობითაც ფირმები, ერთმანეთს ხელს უწყობენ რეალიზაციაში. მაგალითად ავიღოთ ორი კომპანია intel-ი და Microsoft-ი, რა ხელშემწყობი პარალელები შეიძლება გავავლოთ ამ ორ ფირმას შორის. ერთს აქვს ბრენდი Windows-ი, მეორეს კი Pentium-ი. ორივე გამოდის ახალ ახალი ვერსია. მაგრამ ერთი ფაქტია, ახალ პროცესორზე ახალი ოპერაციული სისტემა უფრო ჩქარა მუშაობს. არც გვიკვირს ნორმების ფარგლებშია, მაგრამ, რომ დავუკვირდეთ ,რა დიდი განსხვავებაა Windows 2000-სა და Windows XP-ს შორის? დიდი განსხვავება არაა, გარდა იმ სილამაზეებისა, რომელიც XP-ში იხრადაა და 2000-ში კი არ არსებობს. არა და 2000-შიც რამდენი მომხმარებელი აყენებს სხვადასხვა მოსართობ პროგრამას. კი წარმადობა ცოტათი ეცემა, მაგრამ არა ისე, რომ აუტანელი ხდებოდეს მუშაობა. ჩვენ უკვე მივეჩვიეთ, თუ ჩქარი მუშაობა გვსურს გრაფიკული ელემენტები უნდა გამოვრთოთ XP-ში, ამასობაში აღმოჩნდა, XP-ში სულ სხვა თაღლითობაა ჩაყოლებული. მაშ ასე არის ასეთი რამ, პროცესორის ID, ანუ პროცესორის მოდელი, ნომერი და ჯამში ასე ვთქვათ თითების ანაბეჭდები. თურმე XP- ამ პარამეტრს პროცესორს სთხოვს და ისიც, უნებლიედ, ამ ინფორმაციას აძლევს. არ შველის ამ შემთხვევაში BIOS-იდან გამორთული CPUID-ის არ გადაცემა სისტემისათვის. თურმე XP-ს API ფუნქციებს შესძლებია BIOS-ის გარკვეული გვერდის ავლის ხარჯზე თავისი გაიტანოს. კარგი ვთქვათ და ეს ყველაფერი მას შეუძლია მერე და რა, იკითხავს მკითხველი რეებს ბოდავ თქვიო რა!

ვამბობ, ვამბობ, საქმე იმაშია, რომ XP- პროცესორს ეკითხება, რომელი მოდელისაა და თუ იგი არ წარმოადგენს Pentium 4-ის საგვარეულოს იწყებს შედარებით ნელა მუშაობას.

მაგარი თაღლითია არა! აი „შტუკა" გაგვიჩალიჩეს :-) Fuck Off როგორც სკუტერი იტყვის ხოლმე. იტყვით ვინ აღმოაჩინა ეს ვარიანტი! ვინ და უბრალო დაკვირვების შედეგად წარმოშობილმა ეჭვებმა გააჩინა ტესტერების არმია, რომლებიც თავიანთ კომპიუტერებზე პრაქტიკული გამოკვლევებით, სწორედ ამ დასკვნამდე მივიდნენ. ერთ-ერთ ასეთ პრაქტიკულ დამკვირვებლებს ჩვენი რედაქციაც განეკუთვნება. ამიტომ გადავწყვიტეთ პატარა საიდუმლოებები გაგიმხილოთ.

მაშ ასე, პრაქტიკული დაკვირვებებით დგინდება, რომ XP ცდილობს დაადგინოს პროცესორის საგვარეულო და მისი მონაცემების და მიხედვით იმუშაოს. საქმე იმაშია, რომ არსებობს რეალური ხელშეკრულება intel-სა და Microsoft-ს შორის, ერთი აწვდის ინფოს პროცესორის ბირთვის შესახებ, მეორე კი პირველს აწვდის ინფოს, ოპერაციული სისტემის შესაძლებლობების შესახებ. როგორ ფიქრობთ რატომ ხდება, რომ მანდამაინც აგვისტოში გამოდის intel-ის 64 ბიტიანი პროცესორი და რატომღაც, ო საოცრებავ Microsoft-იც ზაფხულ შემოდგომაზე გეგმავს თავისი 64-ბიტიანი ოპერაციული სისტემის საბოლოო რელიზის გამოშვებას. სწორედ იმიტომ, რომ ორივე ერთმანეთს მოლაპარაკებულია. საცოდავი AMD-რომელიც ამ ორ გიგანტს შორის იტისკება. გამოუშვა პროცესორი, მაგრამ მისთვის შესაფერისი ოპერაციული სისტემა არ არსებობს, ფირმა წელში წყდება და პროცესს ვერ ყიდის. ალბათ ეს ბედი არ მოელის intel-ის პროცესორებს, ყოველ შემთხვევაში, ორი ფილმის შუაგულ ჯუნგლებში ასე გეგმავენ. საბოლოოდ კი ჩვენ უბრალო იუზერები ვიჭყლიტებით.

მოკლედ ისევ სკუტერი მოვიშველიოთ, დავიძახოთ Fuck The Milenium და გავხაკოთ ეს ორი ფირმა ჩვენს ყაიდაზე. ლეტ გოუ, ბიჭებო.

არის დატოვებული პატარა ხვრელი მეორედი და მესამედი ფირმების პროცესორებისთვის, ეს იმ შემთხვევისთვის თუ XP-ვერ მოახერხებს პროცესორის ტიპის განსაზღვრას. რა თქმა უნდა, ბუნებაში ასეთი რამ თავისით იშვიათად ხდება, ამიტომ ამ მეთოდს ძალით უნდა მივმართოთ. ე.ი.

```
Setup is inspecting your computer's hardware configuration...
```

ფანჯარა რომელიც გამოდის ინსტალაციის დაწყებიდან. გაემზადეთ, აქედან დაწყებული ხელი უნდა აჭიროთ ღილაკს F5-ი

```
Windows Setup

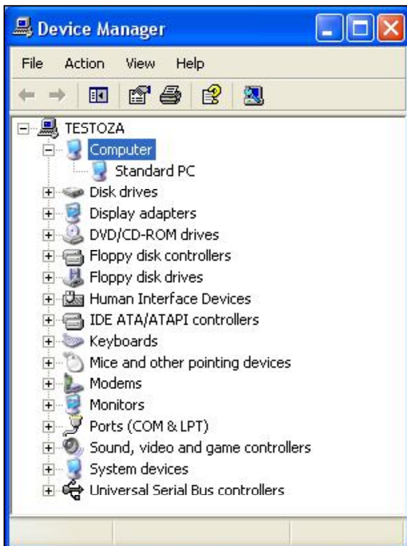
  Setup could not determine the type of computer you have, or you have
  chosen to manually specify the computer type.

  Select the computer type from the following list, or select "Other"
  if you have a device support disk provided by your computer manufacturer.

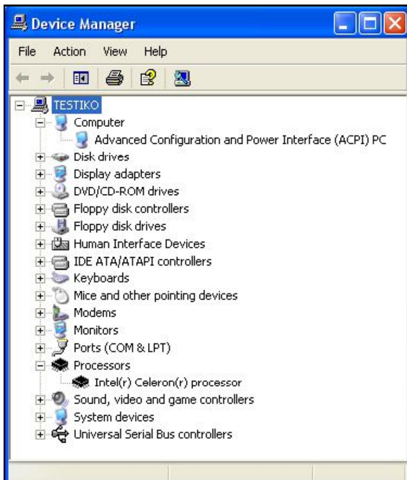
  To scroll through the menu items press up arrow or down arrow.

        Standard PC with C-Step i486
        Other
```

ამ ფანჯარას მიიღებთ ღილაკს F5-ის შედეგიანი დაჭერისას, არ დაიბნეთ ჩამონათვალი თქვენს ვერსიაში შეიძლება მეტი, იყოს, მაგრამ თქვენ მაინც ეს პუნქტი გჭირდებათ.



აქ ჩანს რომ ოპერაციულმა სისტემამ ინსტალაციისას, კომპიუტერი ვერ ამოიცნო. ასევე ხედავთ, რომ პროცესორს ამ შემთხვევაში **Windows**-ი ვერ აღიქვამს.



აქ კი ჩანს რომ ჩვეულებრივი ინსტალაციისას სისტემამ, კომპიუტერი ამოიცნო. ასევე ხედავთ რომ პროცესორს ამ შემთხვევაში **Windows**-ი აღიქვამს.

ჩვენ **XP**-ს უნდა ვუთხრათ, რომ მან არ იცის თუ რა ტიპის პროცესორი და რა კომპი გვაქვს, უნდა მოვთხოვოთ მას, სადავეები დროებით ჩვენ გადმოგვცეს, ჩვენ კი ამოვირჩევთ, თუ რა ტიპის პროცი გვაქვს.

პირველი, რაც უნდა გაწყენინოთ, დაყენებულ სისტემაზე ვერაფერს ვერ შეცვლით, მოვუარეთ ყველა მხრიდან, მაგრამ ნურას უკაცრავად! ამიტომ გაცნობებთ მწუხარებით, ეს მეთოდი მუშაობს მხოლოდ ინსტალაციის დროს, თან გაითვალისწინეთ არა აღდგენის რეჟიმის დროს, არამედ სუფთა ინსტალაციის დროს, ამ დროს სასურველის, რომ პარტიშენი რომელზეც სისტემას აყენებთ წინასწარ დაფორმატებული და გასუფთავებული იყოს, უბრალოდ თავი დაიზღვიეთ, ახალმა სისტემამ რაიმე რომ არ წაიკითხოს ძველი სისტემიდან. ზოგი გაიცინებს, მაგრამ ის მეთოდი რომელზეც ვსაუბრობდით დღემდე ესეც სასაცილო იყო .

მოკლედ ჩავიტვირთეთ **Boot** კომპაქტიდან და დავიწყეთ ინსტალაცია. დააკვირდით ინსტალაციის დაწყებისას წამებით გამორბის შავი ეკრანი, ზემოთ ეწერება **Setup is inspecting your computer's hardware configuration**, ამის შემდეგ გადადიხართ ლურ ეკრანზე, ქვემოთ სტატუსის ხაზში ეწერება, რომ ამ დროს შეგიძლიათ დააჭიროთ **F6**-ს თუ თქვენ გიყენიათ რაიმე განსხვავებული აპარატურა, ამის შემდეგ იცვლება წარწერა და იწერება, შეგიძლიათ დააჭიროთ **F2**-ს თუ გსურთ აღდგენის რეჟიმში ჩაიტვირთოთ. მოკლედ დაიმახსოვრეთ, ეს არის ბოლო ფანჯარა ამ ფანჯრის, ანუ წარწერის ჩათვლით თუ თქვენ იმ რეაქციას ვერ მოასწრებთ, მოგიწევთ ჩატვირთვის გამეორება, გასაკეთებელი კი მხოლოდ ერთია, დააჭირეთ **F5**-ს, ეს გაძლევთ სისტემის ბირთვის **HAL**-ის არჩევის საშუალებას. ავტომატურად როგორც ვთქვით სისტემა თვითონ ხვდება სად ყენდება, მაგრამ **F5**-ის დაჭერისას კომპიუტერი გეკითხებათ თუ რომელ სისტემაზე ორიენტირებული კომპიუტერი გაქვთ. ჩამონათვალი გამოიყურება შემდეგნაირად:

ACPI Multiprocessor PC - ACPI-მრავალ პროცესორიანი სისტემებისთვის.

ACPI Uniprocessor PC – გამოიყენება **ACPI**-მრავალ პროცესორიანი სისტემებისთვის, ოღონდ როდესაც ერთი პროცესორია სისტემაში.

Advanced Configuration and Power Interface (ACPI) PC – ერთ პროცესორიანი **ACPI**-სისტემის შემთხვევა.

MPS Uniprocessor PC – სისტემებისთვის რომლებსაც არ ესმით **ACPI** ფუნქციები, ასევე მრავალ პროცესორიანი სისტემისთვის რომელშიც მხოლოდ ერთი პროცია.

MPS Multiprocessor PC – მრავალ პროცესორიანი სისტემებისთვის **ACPI** ფუნქციების მხარდაჭერის გარეშე.

ACPI Compaq SystemPro Multiprocessor or 100% compatible – ეს კომპიუტერებისთვის **Compaq SystemPro** ან მათთან თავსებადებისთვის.

Standard PC – ნებისმიერი ერთ პროცესორიანი არა **ACPI** ფუნქციების მხარდამჭერი კომპიუტერი.

Standart PC with C-Step i486 – კომპიუტერებისთვის რომლებიც **i486**-ფუნქციებს იყენებენ და არანაირი **ACPI** ფუნქციები არ გააჩნიათ.

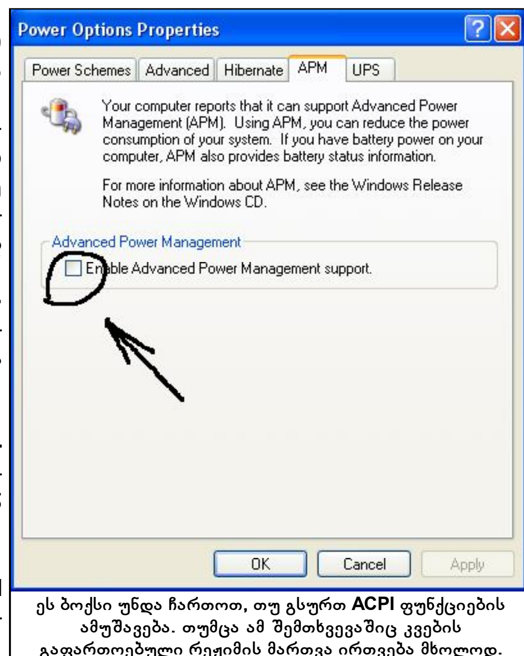
ვინც არ იცის თუ რა არის **ACPI** ფუნქციები, შეგიძლიათ გაიხსენოთ ძველი კომპიუტერები და ახალი კომპიუტერები, ძველი კომპიუტერები გამორთვისას ეკრანზე წერდნენ, ახლა მათი გამორთვა შეიძლება, ხოლო ახალი კომპები კი, თვითონ ამთავრებენ საქმეს და ითიშებიან. უხეშად, რომ ახსნა ეს არის **ATX** და **AT** კორპუსებს და კვების ბლოკებს შორის არსებული განსხვავებები.

მოკლედ გამოსული სიიდან ჩვენ გვჭირდება მხოლოდ ერთი ყველაზე, ბანძი **Standart PC with C-Step i486 –** რატომ მანდამაინც ეს საშინელება? იმიტომ, რომ **486**-ე პროცებს არ ქონდათ ისეთი „შტუკა“, რასაც **CPUID** ჰქვია, ანუ შესაბამისად სისტემა ამ კითხვას პროცესორს ცხოვრებაში არ დაუსვავს, და შესაბამისად ყოველთვის მაქსიმუმზე მუშაობს.

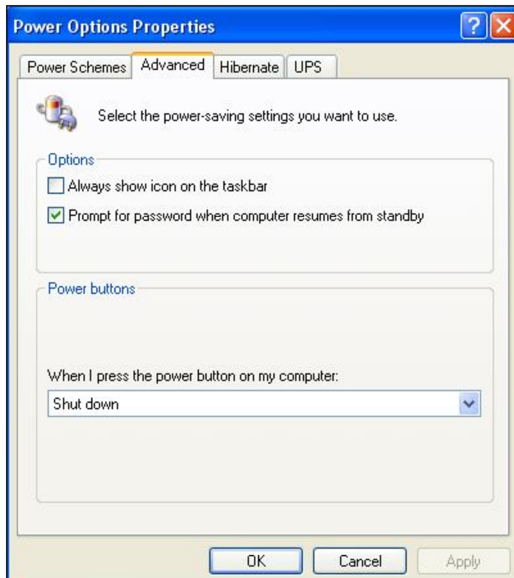
შემდგომ ინსტალაცია ჩვეულებრივად გააგრძელეთ. დააყენეთ ყველაფერი და ჩაიტვირთეთ.

ჩვენ ტესტისთვის გამოვიყენეთ **3D MARK 2002**. ტესტებმა პროცესორის საერთო წარმადობა გვიჩვენა შემდეგი, ჩვეულებრივად დაყენებული სისტემის შემთხვევაში წარმადობა იყო **1806**, ხოლო ხსენებული მეთოდით დაყენებულ სისტემამ პროცესორის წარმადობა გვიჩვენა **2278**. ტესტირებისთვის გამოყენებული იყო **Celeron 850**. განსხვავება ამ ორ პარამეტრს შორის საკმაოდ დიდია, **472** პუნქტი,

▸▸ ▸▸



ეს ბოქსი უნდა ჩართოთ, თუ გსურთ **ACPI** ფუნქციების ამუშავება. თუმცა ამ შემთხვევაშიც კვების გაფართოებული რეჟიმის მართვა ირთვება მხოლოდ.



ეჩვეულებრივი ინსტალაციისას APM ჩანართი ამ ფანჯარაში არ არის, ის ისედაც აქტივირებულია.

▸▸ მაგრამ როგორც არ უნდა ვიანგარიშოდ ეს არის მინიმუმ 20% ან მაქსიმუმ 26 % წარმადობის ზრდისა. სამწუხაროდ გამოცდილ 3 კომპიუტერზე მეტის მიღება ვერ მოვახერხეთ, ასე რომ 175%-იან მატებაზე ჩვენ ვერ ვისაუბრებთ, მაგრამ გააჩნია კონკრეტულად პროცესორს და საერთოდ მთელი სისტემის კონფიგურაციას. შეიძლება 175%-იანი მატებაც მიიღოთ ვინ იცის.

ახლა კომენტარი თუ რა სირთულეებს წააწყდებით.

პირველი სამწუხაროა, რომ ამ მეთოდით დაყენებულ სისტემას ავიწყდება, თუ როგორ ამუშაოს **ACPI** ფუნქციები. ამის შედეგად კომპიუტერის გამორთვისას გაგიჩნდებათ წარწერა ეკრანზე, ახლა შეგიძლიათ გამორთოთ თქვენი კომპიუტერი. რა თქმა უნდა, ეს ბევრ, გულზე არ დაეხატება :-). ამიტომ ჩატვირთეთ ისევ კომპიუტერი, ან გადატვირთვამდე მოინახულეთ შემდეგი განყოფილება, ეკრანზე მაუსით მარჯვენა წკაპი და ამოირჩიეთ **Properties**. შემდეგ გადავდივართ ჩანართში **Screen Saver** და მონახეთ ღილაკი **Power**, აქ მონახეთ ახლად გაჩენილი ჩანართი **APM**. აქ ერთადერთი ბოქსია მოსანიშნი, აღნიშნეთ **Enable Advanced Power Management support**. გამორთვისას ზედმეტი კითხვები აღარ გაჩნდება. ჩვეულებრივად ინსტალირებულ სისტემაზე ეს განყოფილება არ არსებობს. ასევე განსხვავება გექნებათ **Device Manager**-ში, კერძოდ სტანდარტულად დაყენებულ **Windows**-ში **Device Manager**-ი გეუბნებათ, თქვენ გაქვთ **Advanced Configuration and Power Interface (ACPI) PC**. ხოლო ჩვენი მეთოდით დაყენებულ შემთხვევაში ეს წარწერა შეიცვლება შემდეგით **Standard PC**. ასევე ჩვენი მეთოდით დაყენებული სისტემისთვის **Device Manager**-ში არ არსებობს პროცესორი, სისტემისთვის ეს პროცესორი უცნობია. მაგრამ ეს დიდი პრობლემა ნამდვილად არაა! მართალი გითხრათ, რაში გჭირდებათ **Device Manager**-ში პროცესორის შესახებ ინფორმაციის გამოტანა არც კი ვიცი. ყველაფერი ეს განსხვავება შეგიძლიათ იხილოთ მოყვანილ სურათებზე.

მოკლედ არც თუ ისე პატარა საიდუმლო თქვენთვის ღია გახდა, ოღონდ არ დაგავიწყდეთ, ეს ინფორმაცია ოფიციალურად არ არსებობს. სხვათაშორის **HAL**-ბირთვის შეცვლას შესაძლებლობას არ მალავს **Microsoft**-ი სწორედ ამ მეთოდის ახსნას ნახავთ **Microsoft**-ის საიტზე. მაგრამ ხსენება არსად არის თუ რა შეიძლება მოყვეს ამას, ანუ შეიძლება კარგი შედეგი მოყვეს. ზოგიერთი ინგლისურ ენოვანი წყარო იუწყება, შესაძლებელია იგივე პროცედურის ჩატარება **Windows 2003**-ზეც, ოღონდ ზოგიერთ ვერსიაში, შესაცვლელი ან ჩასამატებელია შესაბამისი **HAL**-ბირთვის ბიბლიოთეკები.

ჩვენი ტესტები არ გაუვლია **AMD**-ს არცერთ პროცესორს. ზოგი წერს რომ **AMD**-ს პროცესორებზე ეს მეთოდი არ ამართლებს, ზოგი წერს, პირიქით ამართლებს, სამწუხაროდ ჩვენ ამაზე ვერც უარყოფით და ვერც დადებით პასუხს ჩვენ ვერ ვიძლევით.

კიდევ ერთი ბოლო გაფრთხილება, არასწორი HAL-ბირთვის არჩევისას თქვენ მიიღებთ სიკვდილის ლურჯ ეკრანს, ეს იმაზე მიგითითებთ, რომ არჩეული ბირთვი არ შეესაბამება თქვენს კომპიუტერს, ამ შემთხვევაში ინსტალაცია ხელახლა მოგიწევთ.

მოკლედ იექსპერიმენტედ და შეიძლება შედეგიც მიიღოთ!

ინტერნეტის მომხმარებლები

ჩვენ გადავწყვიტეთ გიჩვენოთ დღესდღეობით არსებული სურათი, ინტერნეტის მოხმარების მხრივ. როგორც წარმოდგენილ სურათზე ჩანს, ხვდებით, რომ ლიდერობაზე პრეტენზია ძირითადად სამ პროვაიდერს გააჩნია. პირველი გასაგები მგონი ყველასათვის, ლამის მთელ თბილის ამარაგებს **DSL** კავშირით და შესაბამისად, მისი მომხმარებლების რაოდენობა საკმაოდ დიდია, ასევე **Dial-Up**-ის ფასებიც ამ პროვაიდერს სხვებთან შედარებით საკმაოდ დაბალი აქვს, ისევ და ისევ მომხმარებლების ურიცხვი რაოდენობის შედეგად. სამწუხარო ფაქტია, რომ ამ პროვაიდერს უკან არ მოყვება, რომელიმე ასეთივე მომსახურების მქონე პროვაიდერი, აღნიშნული გრაფიკი, აშკარად გვიჩვენებს, რომ რეკლამა საკმაოდ ძლიერი მექანიზმია და მომხმარებელს აიძულებს, ქვეცნობიერად მიმართოს იმ სერვისს, რომელიც ძილშიც კი ახსოვს, თანაც ისე, რომ არ გაიაზროს აგებს თუ იგებს ამ დროს. მესამე ადგილზე ისევ და ისევ გადის პროვაიდერი, რომელიც საკმაოდ დიდი ფასებით გამოირჩევა, ამასობაში ამ ფირმის სახელი, ძველის ძველი პატივისცემისა და ბევრი სახელმწიფო ორგანიზაციის ხელშეკრულების გამო საკმაოდ მყარ პოზიციებზე დგას. ჩვენ არანაირ მოწოდებას არ ვაკეთებთ, მაგრამ თუ თქვენ ინტერნეტის მომხმარებელი ხართ და ინტერნეტს მხოლოდ სამსახურის ხარჯზე არ იყენებთ, იქნებ ღირდეს გადახედოთ ყოველი პროვაიდერის ვებ-გვერდებს, რათა გაეცნოთ მომსახურებას და ფასებს, აწონდაწონოთ ყველაფერი, დაამატოთ ამას ინფორმაცია, თქვენს რეგიონში სხვა პროვაიდერი იგივე ხარისხით მუშაობს თუ არა და შესაბამისი დასკვნები გამოიტანოთ.

#	რაოდენობა	პროვაიდერი	პროცენტი	Bar
1	16414	caucasus.net	22.26 %	
2	15552	online.ge	21.09 %	
3	11495	sanet.ge	15.59 %	
4	9008	iberiapac.ge	12.21 %	
5	6181	geonet.ge	8.38 %	
6	4471	grena.ge	6.06 %	
7	4340	wanex.net	5.89 %	
8	1421	batumi.net	1.93 %	
9	1359	cdn.ge	1.84 %	
10	1086	service.net.ge	1.47 %	
11	957	egrisi.ge	1.3 %	
12	926	ayety.ge	1.26 %	
13	345	magtigsm.ge	0.47 %	
14	128	tbiline.com	0.17 %	
15	57	global-erty.net	0.08 %	
16	3	mmc.net.ge	0 %	
17	3	kheta.ge	0 %	

ინფორმაცია და გრაფიკი აღებულია საიტიდან **Top.host.ge**

საბოლოო SP2–ის პირველი ხედი

შეპირებულ SP2 Final, SR2-ს ვეღირსეთ

მაშ ასე როგორც იქნა გამოვიდა საბოლოო ვერსია. დადგა სანატრელი ზაფხული და შეპირებულ SP2-ს ვეღირსეთ. ჩვენ ამ თემასთან დაბრუნებას აღარ ვგეგმავდით, რადგან თითქმის საბოლოოდ განვიხილეთ ეს პროდუქტი ბეტა ვერსიის დონეზე, მაგრამ აღმოჩნდა, რომ საბოლოო ვერსია ბეტა ვერსიისგან საკმაოდ განსხვავდება, არის რამოდენიმე წყალქვეშა ქვა, რომელსაც არა ერთი მომხმარებელი წამოედება და შესაბამისად უსაფრთხო ცურვის მაგივრად მიიღებს გემრიელ ჭყუმპალაობას. ასეთი რამ, თავიდან რომ იყოს აცილებული, გადავწყვიტეთ საბოლოო რელიზზეც დაგვეხარჯა ერთი-ორი გვერდი.

მაშ ასე რა განსხვავებებია და რა სირთულეებია.

პირველი, რაც თვალში მოხვდებათ ინსტალირების შემდეგ, არის განსხვავება ბეტა და საბოლოო რელიზში არსებულ Outlook Express-სა და Internet Explorer-ს შორის, ანუ ბეტა ვერსიაში საქმე გვქონდა მეშვიდე ვერსიასთან, საბოლოო ვერსიაში კი ადგილზეა მეექვსე ვერსია, ოღონდ ყველა იმ ცვლილებით რაც ბეტა ვერსიაში იყო.

ცოტაოდენ ღირს პირველად ჩატვირთვაზე გაჩერება.

ინსტალაცია თითქოსდა დიდი არაფრით გამოირჩევა, ყველაფერმა მშვენივრად ჩაიარა. გარდა ერთი ცუდი ფაქტორისა, განახლება მაინდამაინც მოითხოვს, რომ შენახული იყოს მისი წაშლის შესაძლებელი ფაილები. ანუ მარტივად რომ ვთქვა და ბევრი ფილოსოფია არ დავიწყო, ინსტალერი ინახავს ყველა იმ ძველ ფაილს, რომელსაც ცვლის და სხვა საშუალებას არ გაძლევთ. აქ აშკარად იგრძნობა Microsoft-ის შეპირება, რომ ყველა მისი განახლების ნებისმიერ დროს ამოშლა შესაძლებელი იქნება.

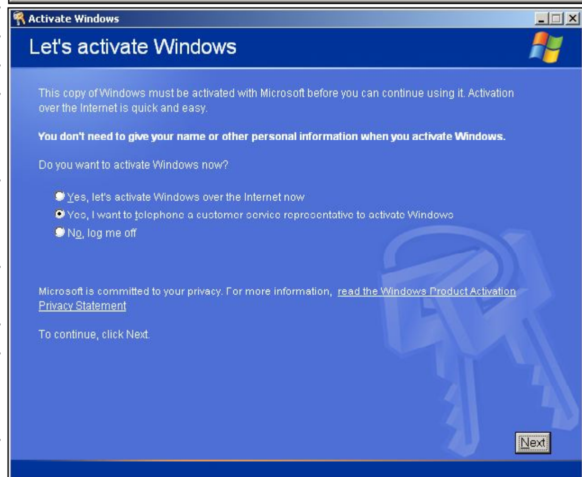
ჯანდაბას, მაგრამ ამ ხელის ჩაქნევას მიყვება 284 მეგაბაიტი დისკის მოცულობა, ანუ ინსტალერი Windows-ის ძირეულ პაპკაში შექმნის პაპკას სადაც ყველა ამ ძველ ფაილს შეინახავს, მესმის რომ ეს არც თუ ისე სახარბიელოა. სამაგიეროდ ნებისმიერ დროს არის შესაძლებელი ძველ ვერსიაზე დაბრუნება. თუმცა შექმნილი პაპკის წაშლა უმტკივნეულოდ შეიძლება, მეორე გამოსავალია ჯერ გააერთიანოთ ინსტალერი და სერვის პაკი და შემდეგ დააინსტალიროთ სისტემა, ამ შემთხვევაში ზედმეტი დისკის მოცულობის ხარჯვა არ ხდება, თანაც სისტემა პირდაპირ ინტეგრირებული SP2-ით ყენდება (თუ როგორ გააერთიანოთ ეს ორი პაკეტი ერთმანეთში შეგიძლიათ ამავე ჟურნალში წაიკითხოთ).

რა თქმა უნდა, დაინსტალირების შემდეგ აუცილებელი გადატვირთვა. სამწუხარო ის არის რომ, ამის შემდეგ თქვენ როგორც კი შეხვალთ თქვენს ექაუნთში სისტემა მოგთხოვთ ხელახალ აქტივაციას. ყველამ ვიცით, რომ Microsoft-მა ამ მეთოდს მიმართა პირველი სერვის პაკის გამოსვლის დროს. გარკვეულ ვერსიებზე განახლება არც კი ყენდებოდა და ყველაფერი სტანდარტული კორპორატიული ნომრების ბრალი იყო. მალევე გამოჩნდა ქსელში ახალი სერიული ნომრები, როგორ უნდა გაგეკეთებინათ აქტივაცია, ამის შესახებ ჩვენც დავწერეთ ჩვენს ელექტრონულ ჟურნალში. ადრე Microsoft-ს, მოუწია თავისი ჩანაფიქრისგან უარის თქმა, და თვითონვე გამოაქვეყნა თავის საიტზე თუ როგორ უნდა აგვევლოთ გვერდი აქტივაციისთვის, და ეს ყველაფერი იმიტომ, რომ თურმე რეალური კორპორაციული სერიული ნომრების პატრონებსაც არა ერთი პრობლემა შეექმნათ, აქტივაციასთან დაკავშირებით. ახალ აქტივაციასთან რა პრობლემები შეიქმნება ჯერ არ ვიცით, მაგრამ მისი გვერდის ავლა საკმაოდ მარტივია.

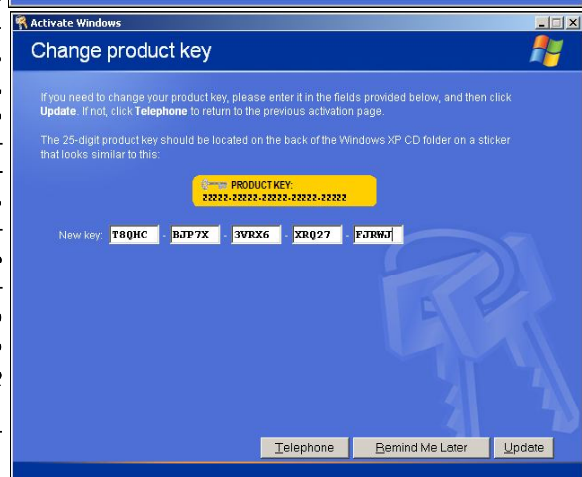
აქტივაციას გაუვნებელყოფა:

პირველი რაც ექაუნთში შესვლისას გხვდებ- ▸▸

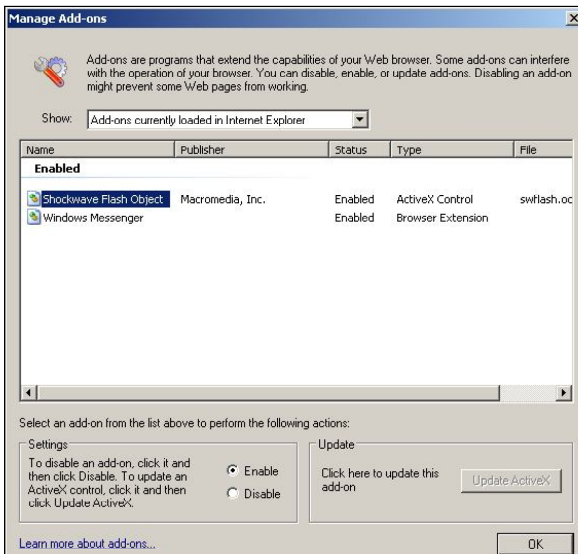








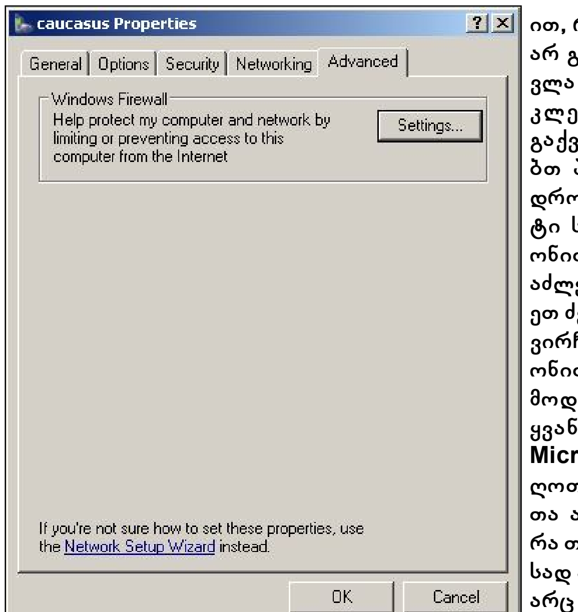
აქტივაციის ფანჯრების მიმდევრობა, ასე ვთქვათ „სერიალი კომპიუტერულად“, ტრაგიკულად იწყება, ბედნიერად მთავრდება :-), საპნის ბურთის დაცვა.



ესეც ბროუზერის ინტეგრირებული მუდულების, ანუ პლაგინების მართვის ფანჯარა. ჩართე - გამორთე.



ფაილების ჩამოქაჩვის ახალი ფანჯარა, წესით ეს ახალი ტექნოლოგიაა და შეუძლია დაუმთავრებელი, ჩამოქაჩვისას გაწყვეტილი ფაილები გააგრძელოს, ოღონდ სეანსის დახურვის გარეშე.

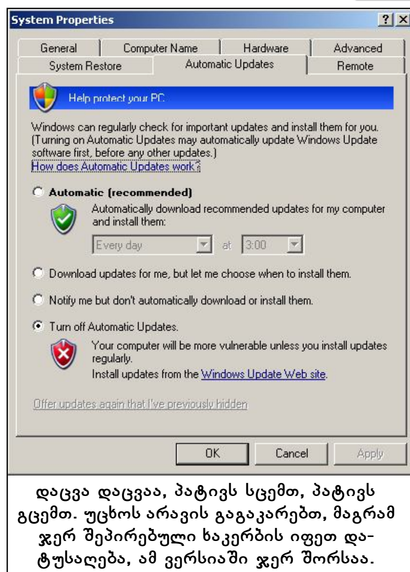


ესეც ახალი **ICF**, ანუ **Firewall**-ი. დაგიცავთ ვითარცა ცეცხლის კედელი, თუ ჭკვიანად მოიქცევით, შეიძლება ასანთიც მოგცეთ. ნავთი და ცეცხლი თვითონ მოჰყვება.

▶▶ ათ ეს არის მოთხოვნა გაიაროთ აქტივაცია ან უარი თქვათ აქტივაციაზე. უარის თქმა დიდი ვერაფერია, თქვენს ექაუნთში შეუსვლელად გარეთ გამოხვალთ **Welcome** ეკრანზე. გინდა არ გინდა მოგიწევთ დათანხმება. მთავარია ამ დროს ინტერნეტში არ იყოთ ჩართული, თუ მოდემთან გაქვთ საქმე შეგიძლიათ წყნარად იყოთ სისტემა თავისი ნებით არსად დარეკვას არ დაიწყებს, მაგრამ გამოყოფილი ხაზებისა და **DSL**-ის პირობებში მინიმუმ ქსელის კაბელი გამოაძრეთ კომპიუტერიდან დროებით. დათანხმების შემდეგ მიიღებთ ფანჯარას, რომელზეც აქტივაციის სამი ვარიანტია შემოთავაზებული, პირველში იგულისხმება აქტივაცია ინტერნეტით. ეს რა თქმა უნდა, არ გაწყობთ, აქ თქვენი კონტროლი მინიმალურია, მეორე პუნქტში შეგიძლიათ ტელეფონით მიიღოთ აქტივაციის კოდი, ეს უფრო ახლოა საქმესთან. მესამე პუნქტში კი ეუბნებით, რომ ამჯერად აქტივაცია არ გსურთ და გინდათ გამოსვლა თქვენი ექაუნთიდან. მოკლედ ბევრი არჩევანი არ გაქვთ, თანაც თუ გავიხსენებთ პირველი სერვის პაკის დროსაც მოტყუების ელემენტი სწორედაც, რომ ტელეფონით აქტივაციისას იყო შესაძლებელი. ამიტომაც გავყვეთ ძველ და გატკეპნილ გზას. ვირჩევთ აქტივაციას ტელეფონით. შემდეგ ფანჯარაში გამოდის ახალი მოთხოვნა, შეიყვანოთ რეგიონი, დარეკოთ **Microsoft**-ის ოფისში და მიიღოთ სპეციალური კოდი რათა აქტივაცია დაასრულოთ. რა თქმა უნდა, დასარეკად არსად არ ვრეკავთ, სამაგიეროდ არც აქტივაციის კოდი გვაქვს, მაგრამ ძირს დარჩა ერთი მშვენიერი ღილაკი, **Change product Key**, აი სწორედაც ეს გვინდა, ვაწვებით, ვიღებთ მოთხოვნას ჩავწეროთ ახალი სერიული ნომერი. როგორც ვიცით ყველა წესიერ ქართველ სისადმინს ხელზე გააჩნია არა ერთი სერიული ნომერი, მე პირადად ასეთი **5** აქტიური ნომერი მაქვს ამობეჭდილი და სადღაც დისკზე ფაილი მაქვს შენახული სადაც **148** სერიული ნომერი მაქვს შენახული. ამჯერად საკმარისია ერთი ნორმალური მუშა ნომერი მაგალითად: **MPK8Q-JYKV4-2JCP3-74TCV-DRP8W** ან თუ ეს გამოყენებული გაქვთ მაშინ აი ეს: **T8QHC-BJP7X-3VRX6-XRQ27-FJRWJ.** ვუალია როგორც ძმა ფრანგი ხაკერები ამბობენ ხოლმე. საქმე გაკეთებულია, სისტემა გვეუბნება „ვაა უფროსო ეს როგორ დამემართა, შემო, შემო ახლავე სუფრას გავშლიო“, ტკუმპ და მართლაც სისტემა ჩაიტვირთება. :-)

ეჰ, როდის მოიფიქრებს ეს კომპანია მართლა სერიოზულ დაცვას?? ჰო დაცვასთან დაკავშირებით, არ გაგიკვირდეთ თუ **120** დღის შემდეგ იგივე პროცესის გავლა მოგიწევთ :-) ეს საზიზღრობა მართლა მუშაობს, აქტივაცია მხოლოდ **120** დღით გადაიდო და არ გააქტიურებულა! ასევე არ გაგიკვირდეთ თუ **Update** გვერდზე გახვალთ, ჩამოიქაჩება ახალი **Updater**-ი და შემოწმების შემდეგ გეტყვით რომ აქტივაცია არ გაგივლიათ და თქვენ განახლების ღირსი არა ხართ. :-) მოვიცადოთ ცოტახანი, ქსელში ამ ვერსიის არა ერთი მუშა სერიული ნომერი გამოჩნდება, ჩვენ სავსებით გვეყოფა ამისთვის **120** დღე.

სისტემაში შესვლისთანავე გამოხტება სისტემური თრეიდან ახალი უტილიტა, სახელად **Windows**-ის დაცვის მამა!. სინამდვილეში მას უფრო ჩვეული და უმწეო სახელი ჰქვია **Windows Sequrity Centre**. მოკლედ ამ სერვისის დავალებაა ყოველ ჩართვაზე შეგახსენოთ, რომ ჩასართველია **Firewall**-ი, მე პირადად ჩართული მაქვს აუცილებლად, სხვათაშორის გამორთული რომც გქონდეთ **SP2**-ის დაყენების შემდეგ ეს პუნქტი ავტომატურად ჩართულია. ასევე აუცილებლად შეგახსენებთ, რომ აუცილებელია ანტივირუსული პროგრამა და რატომ არ გაქვთ ჩართული **Windows Update!!** მე თქვენ გეკითხებით რატომ მოწყდით მთავარ ჯგუფს?? ეს ბოლო გაფრთხილება პირადად მე მეხება :-) ყოველთვის განახლება გამორთული მაქვს და მირჩევნია ხელით ამოვირჩიო კომპონენტები რაც მსურს და არ დავტვირთო ქსელი. მოკლედ შეიძლება გაფრთხილება ერთხელ კარგია და საჭიროა, მაგრამ დღეში **10** გადა-



დაცვა დაცვაა, პატივს სცემთ, პატივს გცემთ. უცხოს არავის გაგაკარებთ, მაგრამ ჯერ შეპირებული ხაკერბის იფეთ და-ტუსაღება, ამ ვერსიაში ჯერ შორსაა.

ტვირთვისას ყოველ წუთს შეხსენება, ნამდვილად მომაბეზრებელია. კიდევ კარგი ეს „სიყვარულოვიჩი“ და მურაბა მომსახურება სერვისებიდან ითიშება და შემდეგში თავს აღარ მოგაბეზრებთ, ამისათვის შევდივართ Control Panel->Administrative Tools->Services აქ ვნახულობთ Security Accounts Manager და Security Center. ჯერ ერთ სერვისს ვაჩერებთ და მის პარამეტრს ვაყენებთ მნიშვნელობაზე Disable. მორჩა თავის ტკივილი დაიკარგა.

სხვათაშორის თუ დააკვირდებით Control Panel-ში დაინახავთ ახალ სამ განყოფილებას. ერთი სწორედ Security Center–ია, დანარჩენი ორიდან ერთია Windows Firewall, მართლაც სერიოზულადაა შეცვლილი. სხვათაშორის ცნობილი ფირმის Zone Labs-ის პროდუქტი გაქვთ ახლა ინტეგრირებული. სულმთლად ასე არაა, გარკვეული პროცსები და მოდულებია შეძენილი, დანარჩენი ყველაფერი ახალია. დაცვა ვიტყოდი უნივერსალური არის მეთქი, მაგრამ ჯერ ამის უფლება არა მაქვს. ამას დრო გვიჩვენებს. მესამე რაც დაგვრჩა ეს არის სუპერ სიახლე Wireless Network Setup Wizard. გაიხარეთ ყველა რადიო თუ BlueTooch მოწყობილობის მოყვარულებო. აწი კავშირი სისტემის მიერაა გარანტირებული :-)

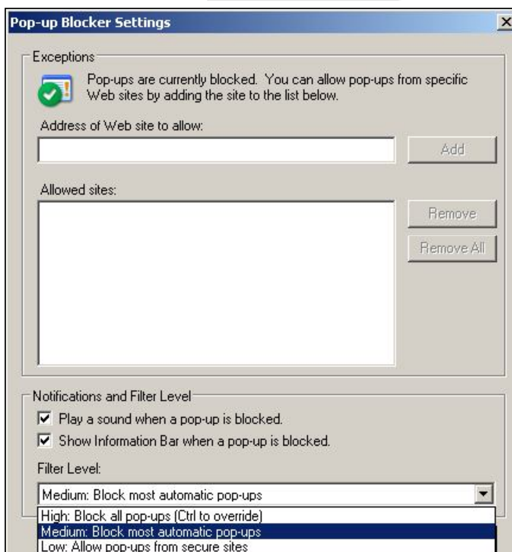
დანარჩენი ვიზუალური სიახლეები შემორჩა ბროუზერს და საფოსტო კლიენტს. რეალურად მუშაობს Pop up კილერი. თანაც შეგიძლიათ დროებით ჩართოთ ანუ ნება დართოთ თქვენს ბროუზერს გახსნას Pop up გვერდები, შემდეგ შეგიძლიათ დაბლოკოთ, შეგიძლიათ საერთოდ გამორთოთ Pop up კილერი, ამისათვის Internet Explorer-ში შევდივართ მენიუში Tools->PoP Up Blocker->Turn Off Pop Up Blocker, მორჩა ისეირნეთ, მაგრამ ჯობს თუ დააკომფიგურირებთ რომელ საიტს აძლევთ ნებართვას და რომელს არ აძლევთ ნებართვას გაგახსნევინოთ Pop up გვერდები. ჩამოქაჩვა და ავტომატური ინსტალაცია ყველა კომპონენტს აკრძალული აქვს, აწი გარდა ხელმოწერის ფანჯრისა გამოდის შეტყობინება, ესა და ეს კომპონენტი აპირებს თქვენთან ჩამოქაჩვას, რას აპირებთ?? დანარჩენი გადაწყვეტა თქვენზეა, შეგიძლიათ Internet Option-ის ფანჯარაში თქვენ თვითონ შეცვალოთ პარამეტრები, ამისათვის შეიხედეთ ჩანართში Security და Advanced. რეალურად მუშაობს ბროუზერის პლაგინების მენეჯერი. ეს ყველაზე მეტად მომეწონა ახალ ბროუზერში. ასევე Outlook Express-ს თავისი ძმა Outlook 2003-იდან გადმოღებული აქვს დადებითი თვისება მიგაღებინოთ ან არ მიგაღებინოთ HTML წერილებში ინტეგრირებული სურათები და ActiveX კომპონენტები.

ბოლო შტრიხი, ავტომატურად ინსტალირდება DirectX 9.0-ი, მშვენიერია, თანაც უკვე გასწორებული. ერთი კომპონენტით ნაკლებია, აწი საინსტალაციო პაპკაში შესანახი.

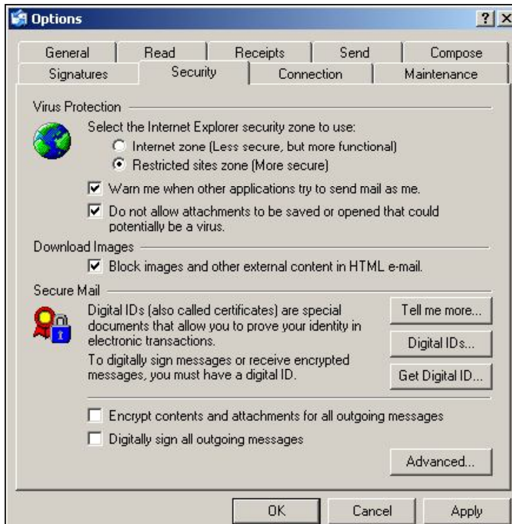
ასევე, ახალი მედია პლეერი ყენდება თვითონვე, იმედია ნომერ მიხვდით ნუმერო ცხრიანს!

ძირითადი მოკლედ ეს არის, დანარჩენი დროთა განმავლობაში კიდევ გამოჩნდება, ნაწილს ჩვენ თვითონ აღმოვაჩენთ, ნაწილს თქვენ და მემგონი ამ თემაზე კიდევ არა ერთხელ მოგვიწევს საუბარი, ასე მაგალითად მახსოვს SP1-ის აქტივაციის თემა ლამის 2003 წლის გვიან შემოდგომამდე აქტუალური იყო, მაშინ როდესაც ეს საკითხი პრაქტიკულად 2 წლით ადრე იყო მთელს მსოფლიოში განხილული.

მოკლედ ჩამოქაჩეთ და დააყენეთ, სიამოვნება არ აგცდებათ. ◊



Pop UP მკვლელი. სისხლს მონატრებული ინტერნეტ კილერი. ხოცავს ზედმეტ გვერდებს, მაგრამ ტვინს ბურღავს ყოველ მიხვრეტილი გვერდის მარიაჟობით.



ჰოო, საფოსტო კლიენტიც შეცვლილია, ბატონო. შეპირებული Outlook Express 2003-ის, საჭირო ელემენტები ბორტზე გვაქვს ამოყვანილი.



აბა მობილურის მოყვარულებო, გააქვთ BlueTooch მოწყობილობები? გსურთ მათთან ფაჩი-ფუში? ან გააქვთ Wi Fi მოწყობილობები, მაშინ აშენებულხართ და ეგაა, ა, თქვენ უკაბელო კავშირის შესაძლებლობა.

2 ყველაზე დიდი ტექნოლოგიური შეცდომა

ყველამ ვიცით, რომ შეცდომებისგან არავინაა დაზღვეული, ისიც ვიცით, რომ შეცდომები ყოველთვის უკან გვწევენ, მაგრამ ჩვენ ყველა ადამიანები ვართ და ასე ვთქვათ დაპროგრამებულები ვართ, ხანდახან შეცდომები დავუშვათ.

შეცდომები მოსდის არა მარტო უბრალო ადამიანებს არამედ დიდ კორპორაციებსაც კი, ხანდახან ისეთ მონსტრებსაც, რომელთა ხელშიც მილიარდობით მარადმწვანე ქაღალდი ტრიალებს. ეს შეცდომები რა თქმა უნდა, დამღუპველი ეფექტის მომტანია, მაგრამ რას იზამ არსებობენ.

მაშ ასე, მსოფლიო შეცდომა, კომპანია **Xerox**-ის დამცინავი ტონი, და ტექნოლოგიის წინსვლის დაუჯერებლობა.

არაერთ კამათში ალბათ გაგიგიათ ტერმინი, სად იყო ბილ გეიტსი და მისი **Windows**-ი, როდესაც სტივ ჯობსი გრაფიკული ინტერფეისის მქონე **Macintosh**-ს უშვებდაო. მართალია, ერთი მხრივ. ოფიციალურად ყველა რატომღაც თვლის, რომ თაგუნია და გრაფიკული ინტერფეისი არის კომპანია **APPLE**-ს მიღწევა და კერძოდ კი მისი ერთ-ერთი დამაარსებლის სტივ ჯობსის უშუალო მუშაობის შედეგი. სინამდვილეში, სტივი არ გამოირჩეოდა რაიმენაირი ცოდნით, არც ტექნიკაში, არც ინჟინერიაში და მითუმეტეს დიდი კორიფე არასდროს იყო პროგრამირებაში, თუმცა უვიცი დაარქვა, ეს ნამეტანი იქნება. ამასობაში არსებობს იმ დროისთვის სერიოზული ტექნოლოგიური გიგანტი **XEROX**-ი, რომლის ინჟინრებმაც დაუზარელი შრომის შედეგად მიიღეს გრაფიკული ინტერფეისის მქონე ოპერაციული სისტემა. რაც მთავარია ყველა მიხვდა, რომ ამ სისტემაში სამუშაოდ საჭიროა რაღაც ახალი გარდა სტანდარტული კლავიატურისა. მაშინ უკვე არსებობდა თაგვის პროტოტიპი, ოღონდ ბურთულის მაგივრად იყენებდა ორ ცალ ფირფიტას, ერთი ფირფიტა იძლეოდა გვერდებზე მოძრაობის საშუალებას, მეორე კი ზემოთ ქვემოთ მოძრაობის საშუალებას, მისი მოძრაობა ორივე მხარეს შეუძლებელი იყო. ინჟინრებმა ეს მოწყობილობა გამოიყენეს, დააბოლოეს, ფირფიტები ბურთულით შეცვალეს და მიიღეს დღევანდელი თაგვების ბებიის ბებია. რა თქმა უნდა, მაშინდელი თაგვი დღევანდელისგან ისე განსხვავდებოდა, როგორც დარვინის მიხედვით შიმპანზე და დღევანდელი ადამიანი. მითუმეტეს, რომ, მაშინდელი თაგვი წარმოადგენდა ერთ ოთხკუთხედ ყუთს, რომელსაც ერთი გადამრთველი ჰქონდა თავზე და კომპიუტერის ბლოკთან შემაერთებელი კაბელი. რა თქმა უნდა, ეს ტექნოლოგიური სიახლე სასწრაფოდ დამუშავებული იყო რათა რამოდენიმე კვირაში წარედგინათ დირექტორთა საბჭოსთვის და მოეთხოვათ დამატებითი ფინანსები ტექნოლოგიის სრულყოფისათვის. მოდის სანატრელი დღე, ინჟინრები დირექტორებს აჩვენებენ გრაფიკულ ინტერფეისში მომუშავე კომპიუტერს, აჩვენებენ თაგუნიას და მის პრივილეგიებს. უნდა შეგახსენოთ, მაშინ ტექნოლოგიურ სიახლეებს ცალი თვალით უყურებდნენ, თანაც დირექტორთა საბჭოში შედიოდა ძირითადად ხანში შესული ხალხი, კონსერვატორები, რომელთაც პროგრესის ტკბილი ნაყოფის არ სჯეროდათ დიდი შრომის გაწევის გარეშე, თანაც გაითვალისწინეთ, ჯერ ახალი გამოსულია **APPLE**-ს პერსონალური კომპიუტერი, **IBM**-ს ჯერ არ გამოუშვია თავისი **OS/2**-ი, არსებობს მხოლოდ **IBM** თავსებადი პერსონალური კოპიუტერები, ბილ გეიტსის **MS DOS**-ი კი ლამის ქვეყანას ქვეყანაზე იპყრობს. ისიც გაითვალისწინეთ, რომ ორივე კონკურენტი ფირმა **APPLE** და **IBM**-ის კომპიუტერები მუშაობენ ტექსტურ რეჟიმში და ტექნოლოგია ჯერ საკმაოდ შორსაა იმისგან, რომ გრაფიკული ინტერფეისი კომპიუტერისთვის დასაძლევი იყოს. ამიტომ ერთ-ერთმა დირექტორმა მოითხოვა თაგუნიას გადაცემა მისთვის. შემდეგ რაც მოხდა უკვე ისტორიაშია ჩაწერილი. ერთ-ერთ დირექტორს უჭირავს თაგუნია მავთულით, თაგვი საცოდავად ჩამოკიდებულია მავთულის ბოლოს, ინჟინრები დგანან დიდი მაგიდის ბოლოში განაჩენის მოსასმენად და ამასობაში დირექტორთა საბჭოსგან ისმის სიტყვები: „და თქვენ გსურთ, რომ ჩვენ ფული ჩავდოთ მოწყობილობაში რომელსაც სახელად თაგვი ჰქვია?“. აქ ყველაფერი გასაგები გახდა. პროექტი დახურეს, ინჟინრები ლამის ჩამოაქვეითეს ორგანიზაციის თანხების არასწორი ხარჯვისთვის.



უკვე ცივილიზაციას წვეული თაგუნია, რა დაამატონ ამ საცოდავს აღარ იციან, ამბობენ მალე ინტერნეტით ფულის გადარიცხვისთვის საჭირო თითის ანაბეჭდის ამომცნობ მოწყობილობასაც ამ აპარატზე მიამაგრებენ.



პირველყოფილი თაგვი, ასევთქვათ ნეანდერტალელი. საცოდავს ბურთულას მაგივრად ფირფიტები ჰქონდა და ოთხივე მხარეს ერთდროულად ვერ მოძრაობდა.

ამასობაში ერთ-ერთ მინიატურულ ტექნოლოგიურ გაზეთში ქვეყნდება მინიატურული განცხადება იმის შესახებ, რომ **XEROX**-ის შუაგულში შეიძლება შეიქმნას თაგვის მოდიფიკაც-

MICROSOFT®

Microsoft Windows
Version 1.01

Copyright (c) Microsoft Corporation, 1985. All Rights Reserved.
Microsoft is a registered trademark of Microsoft Corp.

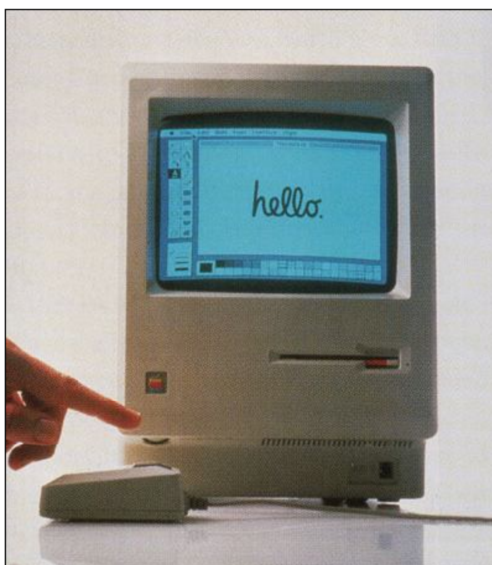
Microsoft®

Microsoft Windows
Version 2.03

Copyright (c) Microsoft Corporation, 1987. All Rights Reserved.
Microsoft is a registered trademark of Microsoft Corp.

ბიძია ბილის პირველი და მეორე Windows-ი. ამ ოპერაციულ სისტემას ყოფნიდა 286-ე პროცესორი და 512 კილობაიტი ოპერატიული მეხსიერება. დღეს კი ისე გალორდა გიგაბაიტები და Pentium4-ები არ ყოფნის

ია. არავინ იცის ინფორმაციამ, საიდან გაჟონა, მაგრამ ფაქტია, ამ ინფორმაციით არავინ დაინტერესდა, გარდა იმ ჟურნალისტისა, რომელმაც დაწერა ეს სტატია, გარდა იმ რედაქტორისა, რომელმაც ამ სტატიის დაწერის ნებართვა გასცა და ჩვენი მთავარი გმირის გარდა, ეს გახლდათ სტივ ჯობსი. სტივი, როგორც ვთქვით დიდად არ გამოირჩეოდა პროგრამირებაში და ინჟინერიაში, მაგრამ საოცარი ნიჭი ჰქონდა მარკეტინგში. ეტყობა სწორედაც ამან ჩააფიქრა იგი და მეორე დღეს ჯობსი და მისი პარტნიორი ვოზნიაკი (სწორედ ეს კაცია APPLE-ს ინჟინერი და სულის ჩამდგმელი, მაგრამ არასდროს უყვარდა წინა პლანზე ყოფნა), მიდიან XEROX-ში და სთხოვენ გააცნონ იმ პროექტის დეტალები, რომელიც მათ ამასწინათ დახურეს, გაგეცინებათ, მაგრამ XEROX-მა წინააღმდეგობა არ გაუწია, პირიქით 40 000 დოლარად, მთელი ჩანაწერები გადასცა, თავის ინჟინრებს უბრძანა დეტალურად აეხსნათ თუ რაზე მუშაობდნენ და რას აპირებდნენ და ამასთან ერთად საჩუქრად გრაფიკული ინტერფეისის ტექნოლოგიის პრინციპებიც აუხსნეს. (ზოგიერთი ჭორით ეს გაბრაზებულმა ინჟინრებმა თავისი ინიციატივით გააკეთეს რათა უფროსობისთვის თუნდაც რაიმეთი ეკბინათ). შედეგად, ჯობსი იღებს თაგვს, უფასოდ იღებს კონსულტაციას გრაფიკული ინტერფეისის შესახებ. გახარებული იწყებს ახალ პროექტზე Macintosh-ზე მუშაობას და აქ მისი ლაყბობის უნარი აიძულებს მას გაზეთებში ამ ამბის შესახებ ინფორმაცია გამოაცხადოს. შედეგად ამ ინფორმაციას უკვე იგებს აბა გამოიცანით ვინ? სწორია, ბილი ჩვენი დიდი ძმა გეიტსი. ახლა დადგა დრო ბილი მივიდეს სტივთან და შესთავაზოს თავისი პროგრამული უზრუნველყოფა, უფრო სწორედ ბირთვის ელემენტები, რაზეც მან წინასწარ იცის პასუხი, მას უარს ეტყვიან, მაგრამ მისი მთავარი მიზანია რაიმე გაიგოს თაგვის შესახებ. მაშ ასე ორი გიგანტი შეხვდა ერთმანეთს და უშედეგო მოლაპარაკების ფონზე სტივი, ბილს აჩვენებს მომავალ ახალ კომპიუტერს და მასზე მიბმულ თაგვს. ბილი აქვე ხვდება, რომ მთავარი ისევ და ისევ აპარატურაა არა, არამედ დრაივერია, რომელიც უზრუნველყოფს კომპიუტერისთვის იმის ახსნას, თუ როგორ მუშაობს თაგვი და როგორ გაიგოს მისი მოძრაობის კოორდინატები. აქ უკვე ბილის მეტყველება ერთვება და შეთავაზებაში მიდის საუბარი ახალი დრაივერის დაწერაზე. რომელსაც თვით Microsoft-ი უზრუნველყოფს, ამასობაში ბილი, თავის კონკურენტს ახსენებს, რომ მისი პაწუა კომპანიის მიერ დაწერილ პროდუქტებს იყენებდა სტივი APPLE-ს პირველ თაობაზე. სტივს არ ვიცი რა ემართება, მაგრამ შედეგად Microsoft-ი იღებს შეთანხმებას თაგუნიას ერთობლივ გაქაჩვაზე. ასე სამყარომ პირველად დაინახა MACINTOSH-ზე თაგვი Microsoft-ის დრაივერით. ამასობაში ბილ გეიცმა, ნელ-ნელა ალღო აუღო გრაფიკულ ინტერფეისს და თვითონაც გამოუშვა გრაფუკული სამოსი თავისი ოპერაციული სისტემისთვის, რომელსაც „ფორტოჩკები“ ანუ Windows-ი დაარქვა. დღემდე მიდის ჭიდილი რომელი უფრო ადრე გამოვიდა Windows-ი თუ MACINTOSH-ის გრაფიკული გარსი, ზოგიერთი მონაცემით სტივმა გაიმარჯვა და ოფიციალურად მსოფლიოს გრაფიკული ინტერფეისის შესახებ თვითონ ამცნო, ალბათ ამიტომაა, რომ ყველა APPLE-ს თვლის გრაფიკული ინტერფეისის და თაგუნიას ფუძემდებლად, თუმცა არსებობს მეორე ვერსიაც, რომლის თანახმადაც ბილ გეიცმა თავისი პროდუქტი Windows-ი სასწრაფო ტემპებით დაამუშავა და პირველად იაპონიაში გამოუშვა თავისი პროდუქტი, სულ რამოდენიმე დღით ადრე ვიდრე ჯობსმა ეს თავის პრეზენტაციაზე გააკეთა. წარმოგიდგენიათ სტივის სახე ამ დროს, უნდა თქვას რომ პირველია მსოფლიოში, მაგრამ მისი ვითომ ძმა კომპანია, მის ზურგს უკან უკვე ყიდის ამდაგვარ ოპერაციულ სისტემას და სულაც არ ხარჯავს დროს პრეზენტაციებზე. ამის გამო სტივი და ბილი ერთმანეთს სამკვდრო სასიცოცხლოდ გადაეკიდნენ, მაგრამ ბილს უკვე ჰქონდა გრაფიკული სამოსი, მაუსი მისთვის საიდუმლოებას აღარ წარმოადგენდა, რადგან მისი დრაივერი პირადად მან დაწერა. რაღა დარჩა? არც არაფერი, ორივე დიდ ადამიანს ადრე უყვარდა ერთი ცნობილი მხატვრის სიტყვების გამეორება: „ჭკვიანები არ ქმნიან, ჭკვიანები იპარავენო“. მიდი ახლა და გაიგე ვინ ვის რა მოპარა, ან ვინ ვის რა დაასწრო. მაგრამ კომპანია Xerox-მა კი ორი საჭირო ტექნოლოგია თვითონ გადააგდო, სულ რაღაც 40 000 მარადმწვანედ :-).

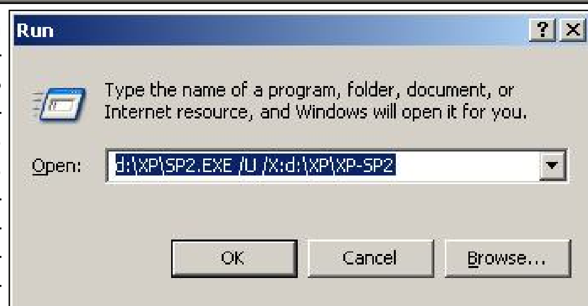


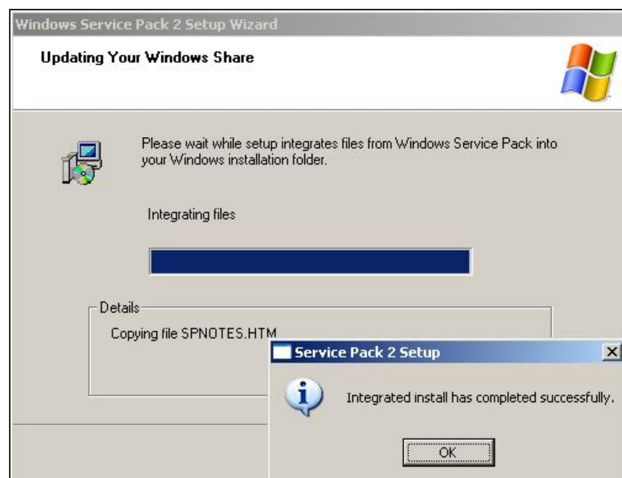
ეს კი ბიძია სტივის სარეკლამო პლაკატი. სტივი ყოველთვის დიზაინს იყო გადაყოლილი და ცდილობდა კომპიუტერისგან ხელოვნების ნიმუში შეექმნა. ამასობაში კი დაავიწყდა, რომ კომპიუტერმა უნდა შექმნას ხელოვნების ნიმუში

როგორ შევქმნათ და ჩავწეროთ ჩამტვირთავი დისკი Windows XP SP2-ით

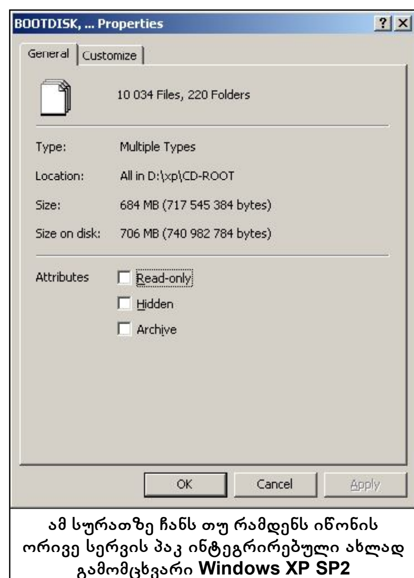
როგორც იცით, თავიდან 2001 წელს გამოვიდა **Windows XP**, ამ ოპერაციულმა სისტემამ გამოიწვია ფურორი, რამდენი ეგზემპლარი გაიყიდა თბილისის გამხმარ ხიდზე (იგულისხმება მშრალი ხიდი), კაცმა არ იცის, ამასობაში გადის ლამის **1** წელი და გამოდის ამ ოპერაციული სისტემის სერვის პაკი ნომერი ერთი. რა თქმა უნდა, სისტემაში მართლაც ბლომადაა გასწორებული შეცდომები, ამ განახლების დაყენების შემდეგ, სისტემა უფრო სტაბილურად და ჩქარა მუშაობს, ამიტომაც კორპორაცია **Microsoft**-ი იწყებს ახალი დისტრიბუტივის გაყიდვას **Windows XP SP1**. მსოფლიოს არა ერთმა ხაკერმა აიტაცა ეს იდეა და ინტეგრირებული ოპერაციული სისტემა მაშინვე გამოჩნდა ჩვენთანაც მშრალ ხიდზე. ინტერესის გულისთვის, მეც შევიძინე, მაგრამ აღმოჩნდა რომ აღნიშნულ ვერსიაში განსხვავებული არაფერია, გარდა ინტეგრაციისა. ანუ დააყენე ჩვეულებრივი **XP** შემდეგ გადაატარე **SP1**-ი და მიიღე შესაბამისი **Build**-ი, ან აყენებ პირდაპირ ინტეგრირებულ ვერსიას, ბოლო უკეთესია. ამასობაში ვიცი, არსებობს საშუალება ინტეგრაცია მოახდინო, ანუ ოპერაციული სისტემა გააერთიანო განახლებასთან და ინსტალაციის დროს **Windows XP** ყენდება თავის განახლების პაკეტთან ერთად. საქმე იმაშია, რომ კორპორაცია გაითვალისწინა აღნიშნული მეთოდი და თავის განახლებას ჩააქსოვა საშუალება გარდა ცალკე განახლებისა, გააკეთოს ინსტალაციის წინ ძველ პაკეტთან ინტეგრაცია. ამისათვის საჭიროა თვითონ საინსტალაციო პაკეტი (ჩვენს შემთხვევაში გვჭირდება **XP SP1**, თუმცა შეიძლება უბრალო **XP**-ც, რადგან **SP2**-ი შეიცავს ყველა **SP1**-ის გასწორებას), გვჭირდება თვითონ ჩამოქაჩული **SP2**-ის პაკეტი, გვჭირდება ბრძანებების ცოდნა, ჩამტვირთავი სექტორი და **CD**-ს ჩამწერი პროგრამა. ჩვენ განვიხილოთ ყველაზე გავრცელებული პროგრამა **NERO**, რადგან ლამის მთელი სამყარო გიჟდება ამ პაკეტზე ჩვენც ყველაზე გავრცელებულ ვერსიაზე ვისაუბროთ.







მაშ ასე სურვილი გვაქვს, გვინდა ინტეგრირებული **SP2**-იანი ჩამტვირთავი დისკი. საჭიროა მოქმედება, მე პატარა ინსტრუქციას მოგცემთ პირად მაგალითზე, თქვენ კი თქვენებურად შეგიძლიათ შემდგომ გააკეთოთ, ანუ მოყვანილი პაპკების სახელები და მიმდევრობა აუცილებელი არაა, უბრალოდ სტატიაში გარკვეულ მიმდევრობას ავირჩევ და სიმარტივისათვის გარკვეულ პაპკებს შევქმნი, რომელიც შეიძლება თქვენს შემთხვევაში და სურვილის დროს სულ სხვა იყოს.



ამ სურათზე ჩანს თუ რამდენს იწონის ორივე სერვის პაკ ინტეგრირებული ახლად გამომცხვარი Windows XP SP2

მაშ ასე დავიწყეთ

პირველი გვჭირდება ადგილი დისკზე, სასურველია დისკზე ადგილი იყოს არანაკლებ **1** გიგაბაიტი, თუ მეტი გაქვთ მით უკეთესი, მე ასეთი ადგილი აღმომაჩნდა **D:** დისკზე, თქვენ შეიძლება ეს ადგილი გქონდეთ **C:** დისკზე ამიტომაც ნუ დაიბნევით და მისამართები თქვენი პირობებიდან გამომდინარე შეცვალეთ. მაშ ასე მე შევქმენი **D:** დისკზე პაპკა **XP**, შიგნით მოვათავსე კიდევ სამი პაპკა, **CD-ROOT**, აქ ჩავწერე ძველი **XP**-ს საინსტალაციო პაკეტი, მთელი დისკი სრული სტრუქტურით, **XP-BOOT** – აქ ჩავწერე ჩამტვირთავი სექტორი, ამაზე შემდგომ უფრო დეტალურად ვისაუბრებთ, **XP-SP2** – აქ გავხსნით **SP2**-ის პაკეტს.

ახლა ავიღოთ ახლად ჩამოქაჩული **SP2**-ი და გადავწეროთ პაპკაში **D:\XP**. ფაილს საკმაოდ დიდი სახელი აქვს, მისი აკრეფა კი საკმაოდ რთულია, ამიტომ მე მას სახელი გადავარქვი და დავარქვი **sp2.exe**. ალბათ ხვდებით, ასე აკრეფა უფრო მარტივია.

ახლა კი შევუდგეთ თვითონ ინტეგრაციის პროცესს. თუ არ იცით გაგიმხელთ, **SP2**-ი წარმოადგენს ერთ დიდ არქივს ამიტომ თავიდან საჭიროა გავხსნათ ეს არქივი, ამისათვის **Run**-ში აკრიფეთ შემდეგი ბრძანება:

d:\XP\SP2.EXE /U /X:d:\XP\XP-SP2

ამის შემდეგ ეკრანზე გამოვა პატარა ფანჯარა, რომელიც გაჩვენებთ არქივიდან ამოღების პროგრესს. როდესაც მორჩება არქივის გახსნა, საჭიროა ამ გახსნილი არქივის ინტეგრაცია ძველ საინსტალაციო პაკეტთან, ამისათვის უბრალოდ ნუ გადაწერთ ფაილებს, ასე დააზიანებთ პაკეტს. ამისათვის არსებობს შესაბამისი მეორე ბრძანება:

d:\XP\XP-SP2\i386\UPDATE\UPDATE.EXE /S:d:\XP\CD-ROOT

რამოდენიმე წამში გამოვა ფანჯარა, რომელიც გიჩვენებთ სისტემის ინტეგრაციის პროგრესს. იმედია მიხვდით, ბრძანება **RUN**-ში უნდა აკრიფოთ.

ინტეგრაციის დამთავრებისას მიიღებთ შეტყობინებას, ყველაფერი დასრულებულია. დააჭირეთ ღილაკს **OK** და მორჩა საქმე, თქვენ პაპკა **d:\XP\CD-ROOT**-ში გაქვთ სრული განახლებული ვერსია, ანუ **Windows XP SP2**. გაუსკდეს გული მშრალი ხიდის გამყიდველებს, ჯერ მაგათ არა აქვთ ასეთი დისკი, თქვენ კი უკვე დისკზე გაქვთ გამზადებული. დარჩა ბოლო შტრიხი, ეს სილამაზე უნდა ჩავწეროთ კომპაქტზე, თანაც სასურველია ისე, რომ დისკი ჩამტვირთავი იყოს. ამისათვის გჭირდებათ ჩამტვირთავი სექტორი, ამ ფაილის ჩამოქაჩვა შეგიძლიათ ჩვენი საიტიდან. მოძებნეთ განყოფილებაში „საჭირო პროგრამები" ფაილი სახელად **xpboot.bin**, იწონის სულ რაღაც **2** კილობაიტს, მოათავსეთ პაპკაში **D:\xp\XP-BOOT**, ან სადაც თქვენ გსურთ.

ახლა კი თვით ჩაწერის პროცედურა

ვიძახებთ საყვარელ დისკების მთლელ პროგრამას (იგულისხმება ჩამწერი პროგრამა) **Nero Burning ROM**, ვირჩევთ ახალ პროექტს და ჩამონათვალში ვნახულობთ **CD-Rom (Boot)**. ახლა კი ხანამ თამამად დააჭერთ ღილაკს **New** მანამდე დავაკონფიგურიროთ პროექტი. კერძოდ განყოფილებაში **Boot** ამოირჩიეთ **Image File** და მიუთითეთ ფაილი **xpboot.bin**. განყოფილებაში **Kind Of Emulation** ამოირჩიეთ **No Emulation**, ამასობაში შესაცვლელი განყოფილება **Number of loaded sectors** ახალ მნიშვნელზე, დაუკითხავად წერია ერთიანი ჩვენ კი გვინდა **4** (ოთხიანი).

გადავდივართ ჩანართზე **ISO**, აქ ყველაფერ უცვლელად ვტოვებთ. გადავდივართ ჩანართზე **Label**. სტატიის დაწერისას ვიყენებდი **Nero Burning ROM 6.3** ვერსიას ამიტომ მოვიყვან ამ ვერსიის ფანჯარას მაგალითად (შეგიძლიათ ნახოთ სურათი)

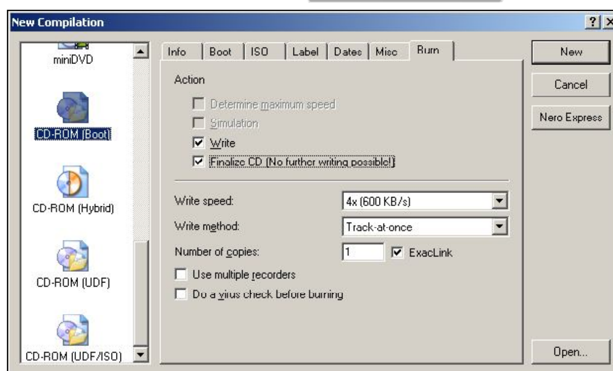
განყოფილებაში **Volume Label ISO9660** ჩაწერეთ **WXPVOL_EN**, შემდეგ ნახეთ ძირს ღილაკი **More filds** და გამოსულ ფანჯრის შემდგომი ველები შეავსეთ. **System Identifier, Volume Set** და **Application**–ველში ჩაწერეთ **WXPVOL_EN**,ხოლო ველებში **Publisher** და **Data Preparer** ჩაწერეთ **MICROSOFT_CORPORATION** ვიზუალური ეფექტისთვის იხილეთ სურათი.

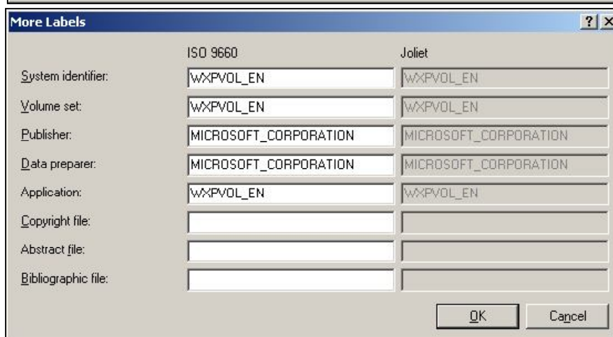
გადავდივართ განყოფილებაში **Burn** და აღნიშნეთ პუნქტები **Write, Finalize CD, JustLink (Burn-Prof)** და **Track-At-Once.**

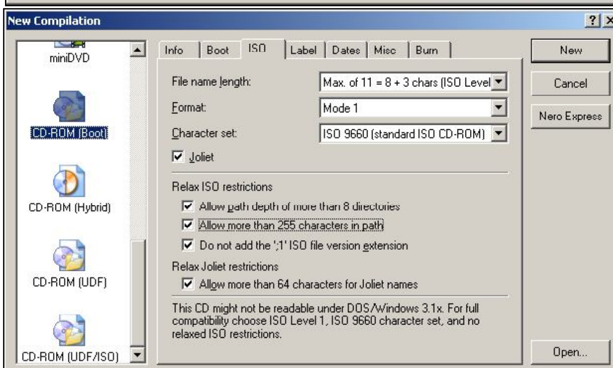
მორჩა დააჭირეთ ღილაკს **New**. შეიქმნება ახალი პროექტი, გადმოიტანეთ ახლა ახალ პროექტში პაპკა **d:\XP\CD-ROOT**-ის შიგთავსი და ჩაწერეთ დისკი.

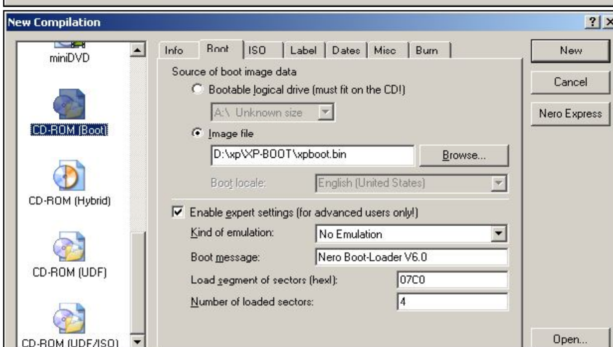
ბოლო შტრიხი, ამ საქმისთვის აუცილებლად დაგჭირდებათ მარკერი, ამოიღეთ ახლად გამოთლილი დისკი კორპორაცია **Microsoft-Compinfo**-სგან და თამამად ამოშანთეთ ზედ ოქროს ასოებით: **MS Windows XP Built in SP2**.

აბა ჰე, თქვენ იცით, თუ გამოგივიდათ მაშინ თქვენით ამაყობთ მთელი პლანეტა, ხოლო მშრალ ხიდელები კი დაიჩაგრნენ და ერთი დისკით ნაკლები გაყიდეს! :-)









ესეც პატარა ვიზუალური დახმარება. იმედია უპრობლემოდ მიაგნებთ საჭირო განყოფილებებს. სხვათაშორის აუცილებელი არაა მაინდამაინც Nero გამოიყენოთ ინტეგრირებული პაკეტის ჩასაწერად.

P.S. გაითვალისწინე, **SP2**-ი მოითხოვს სისტემის აქტივაციას, არა აქვს მნიშვნელობა ცალკე დააყენებ **Windows**-ზე თუ ინტეგრირებულს დააინსტალირებ. თუ როგორ აუარო გვერდი აქტივაციას, იხილავ ამავე ჟურნალში, სტატიაში, რომელიც **SP2**-სთვის არის მიძღვნილი.

P.S. გაითვალისწინეთ ეს დისკი ოფიციალური ვერსია არ არის, ნუ გაავრცელებთ როგორც ლიცენზირებულს და სასურველია კორპორაცია **Microsoft**-ისთვის თუ ოფიციალურ ვერსიას შეიძენთ.

2 სუპერ გაქაჩული ბრენდი



სამყაროში როგორც შეცდომები არსებობს, ასევე არსებობს წარმატებული პროექტებიც, ზოგიერთი პროექტი და ჩანაფიქრი კი იმდენად სახელგანთქმულია, რომ აფრიკაში სპილოს რომ ჰკითხო, შეიძლება იმან გიპასუხოს, თუ რაზეა საუბარი, დღეს ასეთ ორ გაქაჩულ ბრენდზე ვისაუბრებთ, ესენია სახელი **Pentium** და სახელი **Norton**. ამჯერად გამოვტოვებთ არანაკლებად გახმაურებულ ბრენდს **Windows**, ასე ვთქვათ, ეს ზე პროდუქტია, რომელიც ყველას ლამის ბავშვობიდან გვესმის.

მაშ ასე დავუბრუნდეთ ჩვენს სუპერ გმირებს.

პირველი პროექტი ეს არის წარმატებული სახელი, რომელიც მაშინვე ასოცირდება კომპიუტერის ძლიერ პროცესორებთან თანაც პროცესორების თაობებთან, ეს რა თქმა უნდა, არის სახელი **Pentium**-ი.

ამ სახელის ჩანაფიქრი გაჩნდა მაშინ როდესაც კომპანია **intel**-ი საერთაშორისო არენაზე გამოვიდა, ეს იყო ერთ დროს **IBM**-ის არქიტექტურის შემსწავლელი პატარა კომპანია, რომელმაც **IBM**-ის მხარდამხარ დაიწყო ახალი პროცესორების გამოშვება. **IBM**-ს ეკუთვნის **x286** პროცესორი, მაგრამ **x386**-დან პროცესორების ლამის ერთპიროვნული მწარმოებელი გახდა კომპანია **intel**-ი და ციფრულ აბრევიატურაში არსებული ციფრი „**x**“-ი ნელნელა ხალხში შეიცვალა ასო „**i**“-მ. საქმე იმაშია, რომ კომპანია **IBM**-ი არასდროს გამოირჩეოდა ადამიანური სახელების მოფიქრებით, **intel**-ი იძულებული იყო პირველ ხანებში შეენარჩუნებინა ეს სტილი, რადგან ხალხს სხვანაირად ვერ გააგებინებდა თუ რას აწარმოებდა. გადის დრო და **286**-ე პროცესორში დაშვებულმა ტექნიკურმა შეცდომამ აღმოაჩინა, თურმე პროცესორს შეუძლია გაიგოს **640** კილობაიტ ოპერატიულ მეხსიერებაზე მეტი, უფრო სწორედ შეუძლია მიმართოს მეტ მეხსიერებას, ეს პროცესი **286**-ე პროცესორების ბოლო ვერსიებშიც იყო დამუშავებული და შედეგად **512** და **640** კილობაიტის მაგივრად შესაძლებელი გახდა **1** მეგაბაიტი ოპერატიულის გამოყენება. **intel**-მა ეს შეცდომა დაამუშავა და საკეთილდღეოდ გამოიყენა, შედეგად **i386**-ი უკვე უპრობლემოდ იგებდა **4** მეგაბაიტ მეხსიერებას თუმცა თეორიულად ეს მონაცემი შეიძლება **32** მეგაბაიტამდე ყოფილიყო გაზრდილი. შემდეგი ეტაპი მოდის **i486**-ი, რომელსაც უკვე თეორიულად **128** მეგაბაიტის ალთქმა შეუძლია, თანაც პროცესორში ინტეგრირებულია მათემატიკური სო-პროცესორი, რომელიც უზრუნველყოფს მათემატიკურ ოპერაციებს სრულყოფილ დამუშავებას და რაც მთავარია უპრობლემოდ ამუშავებს მცოცავი წერტილს, მარტივი ენით რომ ვთქვა, მისთვის პრობლემას არ წარმოადგენს მთელი და წილადი რიცხვების ანგარიში, აქამდე მძიმით გაყოფილი ციფრების ანგარიში საკმაოდ ნელა მიმდინარეობდა, ამ საქმის გამარტივებისთვის ცალკე უნდა შეგეძინათ მათემატიკური სო-პროცესორი (თანა პროცესორი).

აი მოდის დრო, როდესაც უნდა გამოვიდეს ახალი პროცესორი, მასში ჩაყრილია არა ერთი მილიარდი, გამოყენებულია საერთოდ ახალი რევოლუციური ტექნოლოგია. ახალი სისტემური **PCI** შინა, მოკლედ სიახლეების ცვენა და რა უნდა დაერქვას ამ პროცესორს?? ჩვეულებრივი ციფრები?? ისევ გაგრძელება და **i586**-ი? არა **intel**-მა გადაწყვიტა, რომ ასე გაგრძელება არ შეიძლება, ჩვეულებრივი მომხმარებელი რობოტი არაა, რომ მხოლოდ ციფრებით ისაუბროს, გრანდიოზულ პროექტს გრანდიოზული სახელიც სჭირდება. ამიტომ კომპანიამ მიმართა ერთ-ერთ ფირმას, რომელიც ჟღერადი სახელების მოფიქრებითაა დაკავებული. ბევრი ფიქრის შემდეგ შეთავაზებული იყო სახელი **Pentium**. სახელი თავისთავად საინტერესო იყო, იმიტომ, რომ არაფერს ნიშნავდა, მაგრამ ამასობაში შეიცავდა სიტყვას „პენტ“ ანუ მეხუთე, წესით **i586**-ე სწორედაც რომ მეხუთე თაობის პროცესორს განეკუთვნებოდა. თანაც ბევრმა ახალი ლეგენდები მოქსოვა სხვადასხვა განმარტებებით, მაგრამ სინამდვილეში არავინ არ იცის რატომ გაჩერდნენ სახელ **Pentium**-ზე. უბრალოდ კარგად ჟღერდა და ამასობაში არანაირი სხვა შინაარსობრივი დატვირთვა არ ჰქონდა. ყველაფერი გრანდიოზული მარტივიაო. ფირმამ ამ სახელის მოგონებისთვის **intel**-ისგან მიიღო შესაბამისი ანაზღაურება **45 000** ამერიკული დოლარი. ვინ რა იცოდა, რომ ეს მარკა გახდებოდა მსოფლიოში ყველაზე გაქაჩული და ხსენებადი სახელი. ასე გაჩნდა მილიარდების მომტანი სახელი კორპორაცია **intel**-ში. სხვათაშორის მარკა იმდენად ამოძრავებული და გაქაჩულია, იმხელა თანხებია მის რეკლამირებაში ჩაყრილი, რომ **intel**-ი კიდევ დიდი ხნის განმავლობაში არ გეგმავს პროცესორებისთვის ახალი სახელის მოგონებას, ასე რომ ალბათ, ასევე ვიხილავთ **Pentium 5**-ს და **Pentium 6**-ს. შეიძლება ცოტაოდენი **Pentium 7**-საც დარჩეს :-).

დღევანდელი საუბრის მეორე თემაა ბიძია პიტერ ნორტონის გვარი. დღეს ვიღამ იცის ამ კაცის ისტორია, ყველას პირზე აკერია **Norton Antivirus**-ი. არა და თუ იცით, რატომ ქვია ამ პროდუქტს მაინც და მაინც ნორტონის და არა ვთქვათ პეტროსიანის ანტივირუსი? :-). პროდუქტს ხომ სინამდვილეში სულ სხვა კორპორაცია უშვებს, ამ კომპანიას თავისი სახელიც აქვს **Symantec**. მაშინ რატომ ჰქვია ამ პროდუქტს ნორტონი? ან რატომ არის ასეთი პოპულარული.

ამ სახელის ასე ვთქვათ „რასკრუტკა“ იწყება ძველის ძველ დროში, არა ახლა რომაელებთან და ეგვიპტელებთან ნუ წახვალთ, ძველის ძველი დრო კომპიუტერულად მაქსიმუმ **20-30** წელიწადია. დავბრუნდით კომპიუტერულ პირველყოფილ ხანაში და მივიღეთ მსოფლიოში ყველაზე გავრცელებული სისტემა **MS DOS**-ი. სანამ ბიძია ბილი სტივთან (სტივ ჯობსი კომპანია **APPLE**-ს ერთ-ერთი დამაარსებელი) ერთად ომობდნენ გრაფიკული ინტერფეისის ბაზარზე, მანამდე საცოდავი მომხმარებლები თვალებს ვითხრიდით შავ ეკრანზე, რომელზეც მხოლ-



დაითვალეთ აბა რამდენი ფეხი ჰქონდა პირველ პენტიუმს!

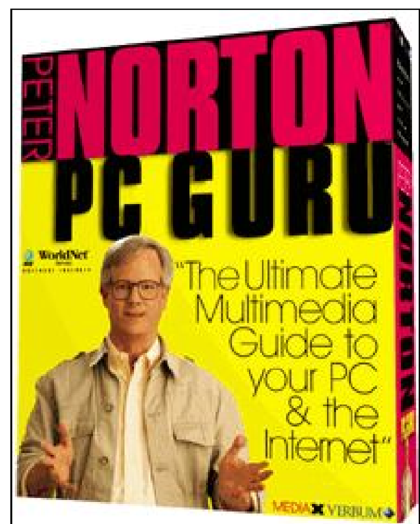

კეთილი ბიძია პიტერი. ეჰ რა კაცი იყო! :-)

ოდ ტექსტი ჩანდა ხშირად თეთრად, იშვიათად კი მწვანედ ან ყვითლად. მოკლედ რაღაც რომ გაგეკეთებინა კომპზე, აუცილებელი იყო ბიბლიური უზარმაზარი, დიდი, ბრძანება დაგეწერა ეგრეთწოდებულ „კომანდნი სტროკა“-ში, ანუ ქართულად ბრძანების ხაზში. მაგალითად ერთი ფაილის კოპირებისთვის პაპკა **test**-იდან პაპკა **test2**-ში საჭიროა იყო შემდეგი ბრძანება: **copy c:\test\mydoc.txt c:\test2\mydoc.txt** თან გაითვალისწინეთ ერთი ასოს შეცდომა და ბრძანება სანაგვეშია გადასაგდები. ხელახლა უნდა დაწერო ეს სისულელე. ყველა ვწვალობთ და ვიგინებოდით. ამ დროს ჩნდება ერთი ჭკვიანი პროგრამერი, ბიძია პიტერი, გვარად ნორტონი, რომელიც წერს თავის პატარა პროგრამას, შემდგომში ასეთ პროგრამებს გარსი დაერქვათ, კიდევ მოგვიანებით ფაილ-მენეჯერები. პროგრამა დიდი არაფრით გამოირჩეოდა, მაგრამ იძლეოდა საშუალებას პაპკები და ფაილები ვირტუალურად კი არ წარმოგვედგინათ, არამედ შეგვძლოთ ვიზუალურად დაგვენახათ რომელი პაპკა სად იყო და რომელ პაპკაში რა ფაილები იყო განთავსებული, თანაც ძირეული ბრძანებები ფუნქციონალურ კლავიშებზე იყო მიბმული. ახლა წარმოიდგინეთ იგივე გადაწერის პროცესი როგორ გამარტივდება თუ ეკრანს ორ ვერტიკალურ ნაწილად გაყოფთ, ერთ ნაწილში შეგიძლიათ გახსნათ საწყისი პაპკა, მეორეში კი საბოლოო პაპკა, ახლა დარჩა მხოლოდ ფაილების სიიდან ამოირჩიოთ ის ერთი ან რამოდენიმე ფაილი რომლის გადაწერაც გსურთ აწვებით ფუნქციონალურ კლავიშს **F5**-ი და შეგიძლიათ ფაილები გადაწეროთ მეორე ფანჯარაში გახსნილ პაპკაში, ან შეიყვანოთ ხელით მისამართი თუ სად გსურთ მონიშნული ფაილების გადაწერა. მოკლედ უმარტივესი, მაგრამ რეალური გამოსავალი. შედეგად არნახული რაოდენობა მომხმარებლების დადებითი ემოციები, აღიარება და პაკეტის ათასობით და მილიონ ეგზემპლარად გაყიდვა. ნელ-ნელა პეკეტი სრულყოფილი გამოდის, აღჭურვილია თავისი ინსტალერით, ვერსია ვერსიაზე გამოდის და სრულყოფილება უკვე სახეზეა. დღეს ამ პაკეტის ღირსეული გაგრძელებებია **Total Comander**-ი, **Volcov Comander**-ი, **Disco Comander**-ი და აურაცხელი რჯულის სხვადასხვა **Comander**-ები. მაგრამ პირველი მხოლოდ ნორტონი იყო და დარჩა, სამწუხაროა რომ ამ პაკეტის **Windows** ვერ-



სიამ არსებობა კრახით დაამთავრა. შემდეგ ეტაპზე წარმატებული პროგრამისტი წერს უტილიტების ნაკრებს, რომელიც მომხმარებელს ეხმარება სხვადასხვა ოპერაციების შესრულებაში, ასეთებია დისკის ქეშირება, დაფორმატირებული დისკის აღდგენა, დისკზე შეცდომების მოძებნა და აღდგენა, სისტემის დიაგნოსტიკა და სხვა მრავალი. რაც მთავარია იგივე პროდუქტები აქვს ცნობილ **MS DOS**-ს, მაგრამ უფრო უნიათო და არა ვიზუალური, **Microsoft**-ი მაშინ მომხმარებელზე დიდად არ ზრუნავდა. შედეგად ამ მეორე პაკეტმაც დიდი პოპულარობა მოიპოვა. ეს პაკეტიც არა ერთი მილიონი ეგზემპლარად გაიყიდა. ვერსია ვერსიაზე ცხვება. საქმეები მშვენივრადაა. საქმე იქამდეც კი მიდის რომ **Microsoft**-ი ნორტონისგან ყიდულობს **Norton Disk Doctor**-ს (დისკის ზედაპირისა და ფაილური სტრუქტურების შემმოწმებელ პროგრამას, რომელიც **Norton Utilites**-ს პაკეტში შედის), იმ პირობით, რომ მას ექნება უფლება ბირთვი თავისი შეხედულებისამებრ შეცვალოს, ამის შედეგად ჩვენ ვიღებთ ახალი პროდუქტი **Microsoft**-ისგან **Scandisk**, არ გეგონათ რომ ეს პროდუქტი დამოუკიდებელი ერთეული არ იყო არა? შედეგად ბიძია პიტერის წარმატებები სახეზეა, მაგრამ პიროვნება აშკარად ვეღარ უძლებს საქმიანობას, მოთხოვნილება იზრდება, საჭიროა მარკეტინგული გათვლები, პროგრამისტების ჯგუფი, იზრდება ხარჯები. ამ დროს სცენაზე ჩნდება კომპანია **Symantec**-ი და სთავაზობს ნორტონს დიდძალ ფულს იმ პირობით, რომ იგი სამუშაოდ გადავა **Symantec**-ში და თავისი პროდუქტების წარმოება რეალიზაციის უფლებასაც კომპანიას გადასცემს. ეტყობა თანხა პატარა არ იყო. რადგან ნორტონი დათანხმდა, თანაც ნორტონი კომპანიაში პროგრამისტად აღარ მუშაობდა, არამედ კონსულტანტის როლს ასრულებს სულ რაღაც **20%** შემოსავლების საზღაურად. ასე რომ დღესდღეობით ნაყიდი **Norton**-ის ხაზი წარმოადგენს ძველი ბიძია პიტერის პროდუქტების გაგრძელებას ოღონდ ასე ვთქვათ ავტორის თანამშრომლობის გარეშე. ანუ პიტერ ნორტონის სახე და სახელი გაიყიდა, კომპანია **Symantec**-ი აწი უშვებს ყველა პროდუქტს გაქაჩული ბრენდის მარკით **Norton**-ი, მაგრამ თვითონ ნორტონი ამ პროდუქტებს აღარ წერს, სამაგიეროდ მშვენივრად პოზირებს სხვადასხვა პროდუქტების გამოშვებისას, ხანდახან პროგრამულ პროდუქტებზეც კი არის გამოსახული მისი კეთილი მომღიმარი ჰალსტუხიანი სახე.

აი ასეთია საყოველთაოდ ცნობილი ორი მარკის პატარა ისტორია.



ესეც ფაქტი, ბიძია პიტერი ახლა მულტიმედია პროდუქტებით ერთობა და არა პროგრამირებით :-(, არადა, რამდენ კარგს შექმნიდა ეს კაცი კიდევ

მოდემი, როგორაა მოწყობილი

ბევრისთვის მოდემი ეს არის მოწყობილობა, რომელიც ინტერნეტთან გვაკავშირებს, ამასობაში იგივე მოდემით შეგვიძლია გავაგზავნოთ ფაქს შეტყობინება, ან დავუკავშირდეთ მეორე კომპიუტერს, თუ მასაც გააჩნია მოდემი. ეს ბოლო ორი მომსახურება, სულაც არ ცვლის მოდემის შინაარს, მით უმეტეს, რომ ყველაზე ხშირად მას მაინც ინტერნეტთან შესაერთებლად ვიყენებთ.

მოდემი წარმოადგენს მოწყობილობას, რომელიც გვაძლევს საშუალებას მივიღოთ ან გადავცეთ მონაცემები სატელეფონო ხაზის მეშვეობით, მარტივად, რომ ვთქვათ ერთ კომპიუტერს აერთებს მეორესთან. ბევრს დღემდე აწუხებს პრობლემა, კი მაგრამ რატომ არ შეიძლება სხვანაირად კომპიუტერების ერთმანეთთან დაკავშირებაო? შეიძლება როგორ არ შეიძლება, მაგალითად ლოკალური ქსელის მეშვეობით, ან ნულ-მოდემის კაბელით, მაგრამ ორივე შემთხვევაში მანძილი შეზღუდული გვაქვს, ეს გამოწვეულია იმით, რომ გადაცემული სიგნალის ხარისხი ეცემა, მანძილის ზრდასთან ერთად. თუ სკოლაში ფიზიკის მინიმალური კურსი გაიარეთ და შატალოებს არ გადაყევით, მაშინ გეცოდინებათ, ელექტრონები რომლებიც მავთულით მოძრაობენ, მავთულშივე აწყდებიან გარკვეულ წინაღობას, სწორედ ეს წინაღობა ამცირებს მათი გადაადგილების მანძილს. ამიტომ საჭიროა ლოკალური ქსელების შემთხვევაში ყოველ 100 ან 200 მეტრში მინიმუმ ერთი კომპიუტერი ან სიგნალის გამაძლიერებელი მოწყობილობა. მოკლედ საკმაოდ ძვირი გამოდის ეს სიამოვნება, ამასობაში კი მოდემი იყენებს უკვე არსებულ სატელეფონო ხაზებს, ამასობაში არ გადასცემს ციფრულ სიგნალს როგორც ბევრს შეცდომით ჰგონია. მოდემი კომპიუტერიდან მიღებულ ციფრულ ინფორმაციას შლის ანალოგურ ხმად და შიშინისა და ჩხიპინის კომბინაციას გადასცემს სატელეფონო ხაზით, დამაკავშირებელი ხაზის მეორე ბოლოშიც აყენია ასეთივე მოდემი, რომელიც მიღების შემთხვევაში ამ ჩხიპინ-ჭყიპინს ისევ ციფრულ სიგნალად გარდაქმნის. მოკლედ გადამცემი მოდემი სიგნალს გარდაქმნის ანალოგურად და გადასცემს, ხოლო მიმღები კი ანალოგურს გარდაქმნის ციფრულად, როგორც წესი კავშირი ცალმხრივი არ არის, ანუ თქვენ ვთქვათ და რაღაც გვერდის გახსნა გსურთ, გასაგებია, რომ ბროუზერში მისამართს კრიფავთ, ამ ციფრულ მისამართს მოდემი გარდაქმნის ხმად და გადასცემს მეორე მოდემს, მეორე მოდემი მიიღებს ანალოგურ სიგნალს, გარდაქმნის ციფრულად, მოძებნის რესურსს და ახლა თვითონ გარდაქმნის ციფრულ სიგნალს ანალოგურად და გადმოსცემს ხმას თქვენს მოდემს, ახლა თქვენი მოდემი შემოატრიალებს თავის ფუნქციებს და გადაცემის მაგივრად დაიწყებს ხმის მიღებას და ციფრად გარდაქმნას, მიღებულ ასე ვთქვათ „შიფროვკას" კი გადასცემს სისტემას, ის კი თავისმხრივ ბროუზერს, შედეგად თქვენ ეკრანზე ინტერნეტ გვერდს დაინახავთ.



გარე მოდემის შეერთება RS-232 კაბელის მეშვეობით. მოდემს ასევე ცალკე აქვს კვება.



RS-232 კაბელის ორივე თავი, ერთი 25 პინიანი (დიდი) ერთდება მოდემზე, მეორე 9 პინიანი (პატარა), ერთდება კომპიუტერის COM პორტზე

მოდემების აპარატურული მხარე

მოდემები შეერთება კომპიუტერთან შესაძლებელია ოთხი გზით, მეოთხე ვარიანტი ამ ბოლო დროს გამოჩნდა და როგორც ასეთი, მთლად შეერთებად არ აღიქვება. მოდით მივყვეთ ყველაფერს რიგრიგობით.

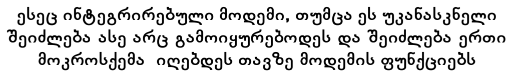


ZyXEL-ის გარე USB მოდემი. ძირითადად გამოიყენება DSL ხაზების გაყვანისას, თუმცა სხვა სფეროს მოძებნაც შეიძლება ამ მოდემებისთვის.

1. პირველი შეერთების ხერხია მონაცემთა მიმდევრობითი გადაცემის შეერთება (RS-232), ცოტა რთულად ჟღერს ვიცი, ჯამში ეს ნიშნავს, მოდემი არის გარე მოწყობილობა (კოლოფი, ფერადი დიოდებით და კვების კაბელით) და იგი კომპიუტერთან ერთდება მიმდევრობითი კაბელის მეშვეობით ამ კაბელს სწორედ RS-232-ს ეძახიან.
2. მეორე ტიპის შეერთება მოდაში შემოსული USB პორტით შეერთება, ჯამში ეს თითქმის იგივეა რაც პირველი შეერთების მეთოდი, ანუ გარე მოდემი ერთდება ინტერფეისის კაბელით კომპიუტერთან, ოღონდ მთლად პარალელებს ნუ გაავლებთ, USB მოდემები პრაქტიკულად ყველა ჩვეულებრივ გარე მოდემს ჩამოუვარდებიან ხარისხით.
3. მესამე ტიპის შეერთება არ მოითხოვს კაბელებს, ამისათვის საჭიროა გაიხსნას კომპიუტერის კეისი



ჩვეულებრივი შიდა მოდემი


ესეც ინტეგრირებული მოდემი, თუმცა ეს უკანასკნელი შეიძლება ასე არც გამოიყურებოდეს და შეიძლება ერთი მიკროსქემა ილებდეს თავზე მოდემის ფუნქციებს

და თავისუფალ სლოტში ჩაჯდეს შიდა მოდემი. ამ შემთხვევაში მოდემი კვებას იღებს პირდაპირ დედაპლატიდან და დამატებით კაბელებს არ საჭიროებს.

4. მეოთხე და საბოლოო ვარიანტი, ინტეგრირებული მოდემი, ანუ მას როგორც ასეთი შეერთებას ვერ დავარქმევთ, იგი ქარხანაშივე ინტეგრირებულია დედაპლატაზე, მას ცალკე მოწყობილობად ვერ დაინახავთ. ვერც გარედან და ვერც კეისის შიგნით. იგი ერთ-ერთ მიკროსქემას წარმოდგენს სისტემურ პლატაზე.

ყველა კომპიუტერთან მიერთებული მოდემი სატელეფონო ხაზთან ერთდება სტანდარტული სატელეფონო კაბელის მეშვეობით, ოღონდ ასეთი კაბელის ბოლოს უნდა ამშვენებდეს **RG-11** კონექტორი. როგორც წესი ამ კონექტორში გამოიყენება **4** წვერიანი შეერთება, მაგრამ ჩვენთან მხოლოდ ორი წვერია აქტუალური, ხშირად ეს მხოლოდ ორი შუა წვერია, თუმცა შეიძლება მაინც და მაინც ასეთი თანმიმდევრობა არ იყოს დაცული.

მოდემის წარმადობა

მოდემის წარმადობა ადრე აღინიშნებოდა ბოდებში **(bod)**, დღეს ეს სისტემა მოძველდა და სიჩქარის აღრიცხვა მიმდინარეობს კილობიტებში. ბოდი ჯამში წარმოადგენსა დაშლილ ციფრულ ბაიტს, ანუ კომპიუტერში ერთი ბაიტი შედგება **256** ბიტისგან, ანუ **2** მერვე ხარისხში. ჯამში ეს არის ნოლიანების და ერთიანების მიმდევრობა, იმის გამო, რომ მოდემი მუშაობს ანალოგურ სისტემაზე, მას არ შეუძლია გადასცეს ერთიანი ან ნოლიანი, გამოსავალი მოძებნილი იყო ისევ ორობით სისტემაში, ოღონდ ნოლისა და ერთიანის მაგივრად გამოიყენება ხმაური და სიჩუმე. ჯამში ბოდი წარმოადგენს ხმოვან ტალღას. **80**-იანი წლებში მოდემის მიერ გადაცემული ბოდების რაოდენობა ტოლი იყო მოდემის სიჩქარის. შემდგომ ინჟინრებმა გამოიგონეს შეკუმშვის სხვადასხვა მეთოდები, პროტოკოლები, რის შედეგადაც ხმის ყოველ მოდულაციას შეეძლო არა ერთი ბიტი, არამედ რამოდენიმე ბიტი გადაეცა, შედეგად მოდემზე დაწერილი სიჩქარე და რეალური სიჩქარე უკვე განსხვავებული იყო. მაგალითად მოდემი რომელსაც აწერია **28 800** ბოდი წამში, სინამდვილეში დიდი პრობლემების გარეშე შესძლებს გადასცეს **115 200** ბიტი წამში. დღესდღეობით პრაქტიკულად მუშაობს **V.42bis/MNP5** პროტოკოლი, რომელიც იძლევა **57 600** ბიტს გადაცემას წამში, ზოგიერთ შემთხვევაში კი ეს ციფრი იზრდება **76 800** ბიტამდე წამში.

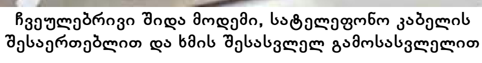
მოდემების ტიპები

მოდემები ბევრის გაგებით იყოფა მხოლოდ ორ ტიპად, ესაა აპარატურული, ანუ ეგრეთწოდებული **Hardware** მოდემები და პროგრამული ანუ **Software** მოდემები. ამ თემაზე დღემდე უსასრულო განმარტებები და ჭიდილი მიმდინარეობს, თუ რომელი მოდემი ითვლება რომელ ტიპად. ძირითადად ტრიალებს ასეთი აზრი მომხმარებელში, რომ ყველა გარე მოდემი არის აპარატურული დონის (აპარატურულში ძირითადად იგულისხმება, რომ მოდემს თვითონ გააჩნია ყველა საჭირო აპარატურა, რომელიც უზრუნველყოფს მის ხარისხიან მუშაობას), ხოლო შიდა მოდემები არის ყველა სოფტ მოდემები (სოფტ მოდემებში იგულისხმება, რომ მოდემს გარკვეული აპარატურული უზრუნველყოფის ნაწილები აკლია და მის ფუნქციებს ასრულებს პროგრამული ნაწილი, შედეგად იტვირთება ცენტრალური პროცესორი და არა მოდემი, ამ ტიპის მოდემები როგორც წესი შედარებით იაფი ღირს, თუნდაც იმიტომ, რომ მასში საჭირო ნაწილებზე ეკონომიაა გაკეთებული). მინდა გამცნოთ, რომ ეს ჩამოყალიბებული აზრი დიდი შეცდომაა, მაგალითად ყველა გარე მოდემი, რომელიც მუშაობს **USB** პორტზე საერთოდ არ არის აპარატურული მოდემები. უბრალოდ **USB** ტექნოლოგია არ ითვალისწინებს შესაბამის მომსახურებას. ასევე ბევრი შიდა მოდემი სინამდვილეში წარმოადგენს აპარატურულ მოდემს, განსაკუთრებით კი თითქმის **100%**-ით აპარატურულ დონეზე მუშაობს მოდემი თუ იგი **PCI** შინის მაგივრად იყენებს **ISA** შინას. მაგრამ ასეთი მოდემები ჯერ ერთი ანტიკვარიატია, მეორეცესერთი, იმდროინდელი სიჩქარე დღეს ბევრს აღარ დააკმაყოფილებს. ჯამში ეს ძველი ტექნოლოგიაა, რომელიც სამწუხაროდ პირველი **Pentium**-ებისა და **PCI** შინის შემუშავების შემდეგ სიკვდილზე იყვნენ განწირულები.

საინტერესო ისაა, რომ მოდემები მარტო ამ მახასიათებლის არ იყოფიან სხვადასხვა ჯგუფებად. სინამდვილეში არსებობს კიდევ სინქრონული და ასინქრონული მოდემები.

ასინქრონული კავშირი

ეს ფორმა ყველაზე გავრცელებულია, ასე ვთქვათ შინაურ მოდემებში, მიზეზი კი იმალება მის სიმარტივეში და რაც მთავარია შესაძლებლობაში, გამოყენებული იყოს ჩვეულებრივი სატელეფონო ხაზები. ასინქრონული კავშირისას მონაცემები გადაიცემა მიმდინარეობით. ამ დროს ყოველი სიმბოლო რაღაც ასოა, ყველა ასო ან ციფრი ეწყობა ბიტების მიმდევრობით, ყოველი ასეთი მიმდევრობა ერთმანეთისგან გამოყოფილია სასტარტო და დამაბოლოებელი სტოპ ბიტებით. ამისთანა კავშირის დროს, ორი მოდემი ერთმანეთის მუშაობას სინქრონირებას არ უწევს, გადამცემი გა-


ჩვეულებრივი შიდა მოდემი, სატელეფონო კაბელის შესაერთებლით და ხმის შესასვლელ გამოსასვლელით

▸▸

▸▸

დასცემს, მიმღები კი იღებს, შემდეგ მიმღები მოდემი ამოწმებს მიღებულ მონაცემებს შეცდომებზე, თუ ყველაფერი სწორია, აგრძელებს შემდეგი ბლოკის მიღებას თუ არა და ხელახლა ითხოვს არასწორი ბლოკის გადაგზავნას. შედეგად ამ გადამოწმების გამო რეალური ტრაფიკი, ანუ გამტარობა ეცემა. სადღაც 25 პროცენტი გადაცემული ინფორმაციისა წარმოადგენს შემადარებელ და დამაზუსტებელ ინფორმაციას, ასე რომ თუ თქვენ კავშირი გაქვთ სიტყვაზე 57 200 კილობიტი, აქედან 25 პროცენტი იხარჯება გადაცემული და მიღებული ინფორმაციის შეცდომების გასწორებაში.

შეცდომები, რა თქმა უნდა, ყოველთვის არსებობდა და იარსებებს. ამიტომაც ასინქრონული კავშირისას გამოიყენება სპეციალური სქემა, რომელიც ამოწმებს შეცდომებს. ადრინდელი მოდემების სტანდარტი V32-ი ამ კორექციას არ ითვალისწინებდა. ამის გამოსასწორებლად ერთ-ერთმა ფირმამ გარკვეული წვალების შემდეგ შექმნა ახალი სტანდარტი **Microcom Network Protocol (MNP)** შემდეგში ეს ტექნოლოგია იმდენად წარმატებული აღმოჩნდა, რომ იგი დაამუშავეს და დღეს არსებობს ამ ტექნოლოგიის სხვადასხვა კლასები, ძირითადად ესენია **MNP 2,3** და **4**. შემდგომ **1989** წელს შემუშავებული იყო კიდევ ერთი კორექციის სქემა, რომელსაც დაერქვა **V42**-ი ამ ტექნოლოგიაში შედიოდა უკვე არსებული კორექციის სქემა და პლიუს ახალი სქემა **Link Acces Procedure for Modem (LAPM).** შედეგად თუ მოდემებს შეუძლიათ **V42**- სქემაზე იმუშაონ მაშინ შესაბამისი კავშირი მყარდება, მაგრამ თუ ერთ-ერთ მოდემს მხოლოდ **MNP** ტექნოლოგიის მხარდაჭერა აქვს, მაშინ ორივე მოდემი იწყებს შესაბამისი სქემით მუშაობას.

შედეგად გამოისახა მუშაობის სამი ტიპი:

V.32bis- მხოლოდ გადაცემა კორექციის გარეშე **V.42-**შეცდომების კორექცია;

V.42bis-შეკუმშვა და კორექცია.

შედეგად **V.42bis-**სქემით მუშაობისას თუ კავშირი არის **9600** ბიტი წამში, რეალურად შესაძლებელია **38 400** ბიტის გადაცემა. რა თქმა უნდა, ეს მიზერია და შემდგომ ტექნოლოგია უფრო გართულდა დღეს კავშირისთვის გამოიყენება იშვიათად **X2** სქემა ან ყველაზე გავრცელებული **V90**-ი, თუმცა ამ ბოლო დროს გამოჩნდა ახალი სქემა **V92**-ი, ამ ტექნოლოგიას საქართველოში ჯერ გასაქანი არა აქვს. რა თქმა უნდა ,შეძენა შეგიძლიათ, გაფუჭებით არაფერს გააფუჭებთ, უბრალოდ ის სიახლეები რაც ამ ტექნოლოგიაშია ჩაყოლებული, საქართველოს სატელეფონო ქსელებისთვის საკმაოდ შორეული მომავალია, მხოლოდ ის



მომხმარებლები შესძლებენ ამ სქემის ორი სიახლის გამოყენებას რომლებიც ახალ ქსელებს იყენებენ, ესეთებია ინტერნეტში უფრო ჩქარი შესვლა, ეს იმიტომ, რომ მოდემი იმახსოვრებს საუკეთესო კავშირის პარამეტრებს და მაშინვე იგივე კავშირის დამყარებას ცილობს, მაგრამ ეს მოითხოვს, რომ პროვაიდერიც იგივე სქემას იყენებდეს, წინააღმდეგ შემთხვევაში თქვენი კავშირი ისევ **V90**-ი იქნება. არის მეორე სილამაზეც დაკავებული ხაზის ძალით დაჭერა, ანუ ხშირად ცუდი კავშირისას მოდემი კავშირს ვერ ინარჩუნებს და ხაზი წყდება, **V92**-ი სქემა ცდილობს მინიმუმამდე დაიყვანოს კავშირის გაწყვეტის შანსი. არის კიდევ რამოდენიმე სიმპატიური სიახლე, მაგალითად შესაძლებელია ინტერნეტ კავშირის გაწყვეტის გარეშე შემომავალი ზარის მიღება, საუბარი და შემდგომ ინტერნეტ სერფინგის გაგრძელება, მაგრამ დღევანდელი ჩვენებური ტექნოლოგებით ამის მიღწევა ზღაპარს გავს.

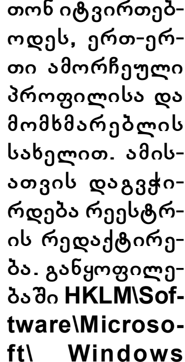
სინქრონული კავშირი

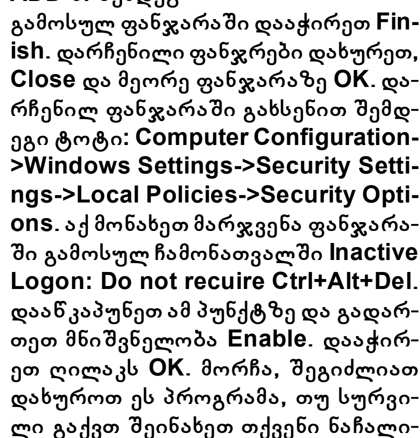
დარჩა ჩვენს თემაში ერთადერთი საკითხი, ეს არის სინქრონული კავშირი. სინქრონული კავშირი დამყარებულია ორ მოწყობილობას შორის არსებულ სინქრონიზაციის სქემაზე.ამ ტექნოლოგიის მიზანია გამოყოს ბიტები მაშინ როდესაც ისინი გადაიცემიან ბლოკებად. ამ ბლოკებს ეძახიან კადრებს. სინქრონიზაციის დასამყარებლად და მისი მუშაობის შესამოწმებლად გამოიყენება სპეციალური რეზერვირებული სიმბოლოები. იმის გამო, რომ ბიტები გადაიცემა სინქრონულ რეჟიმში, საჭიროებას კარგავს სასტარტო და საბოლოო ბიტების არსებობა. ყოველი გადაცემა მთავრდება კადრის ბოლოთი და იწყება ახალი კადრის დასაწყისიდან. ეს მეთოდი საკმაოდ ეფექტური აღმოჩნდა, ამ სქემით მუშაობისას შეცდომით გადაცემული ან შეცდომის შემცველი კადრი ხელახლა მოითხოვება მანამდე სანამ სწორი კადრი არ იქნება მიღებული.

როგორც წესი, ასეთი კავშირი საგრძნობი თანხები ჯდება, ამიტომ მან გავრცელება შინაურ პირობებში ვერ მოიპოვა. სხვა საქმეა კომპანიები და ორგანიზაციები. მათთვის, განსაკუთრებით კი ბევრი სამუშაო ადგილის არსებობისას, მთავარია დიდი სიჩქარე, ამიტომაც სწორედ მათ ხვდათ წილად უდიდესი ნაწილი ამ მომსახურებისა, რომელშიც შედის გამოყოფილი ხაზები და ციფრული არხები. ჩვეულებრივი სახლის მოხმარებისთვის კი ძირითადად საკმაოდ მოუხერხებელია. გარდა იმ შემთხვევისა როდესაც ერთ დასახლებულ პუნქტში რამოდენიმე მომხმარებელი ერთ ლოკალურ ქსელს ქმნის. ამ შემთხვევაში მათ სიჩქარე საკმარისი აქვთ, ამასობაში გადასახდელი თანხა მცირდება, როდესაც ერთი პიროვნების მაგივრად რამოდენიმე პიროვნება იღებს თავის თავზე ხარჯების გადანაწილებას. ასეთ მაგალითად შეიძლება დღესდღეობით პოპულარული **DSL** ქსელების გაყვანა კორპუსებში. მაგალითად იკრიბება **4**-ან **8** მომხმარებელი, ერთი პაკეტი **128** კილობიტიანი დღგ-ს გარეშე ჯდება **60**-დან **96** მარადმწვანემდე თვეში. თუ მომხმარებლები იქნებიან **8** ადამიანი და თანხა **8**-ზე გაიყოფა შესაბამისად ყოველ მომხმარებელს ექნება მინიმალური თანხა გადასახდელი, ჩვენს მაგალითში ეს იქნება **7.5** დოლარიდან **12** დოლარამდე ერთ პერსონაზე, ამასობაში კი მთელი ინტერნეტი თქვენს ხელშია.

ავტომატური შესვლა Windows 2003

მაშ ასე, ალბათ ზოგიერთი დაჯდა ახლად გამომცხვარ სისტემაზე **Windows 2003**. სისტემა მშვენიერია, სტაბილურია, მაგრამ მოითხოვს ყოველი ჩართვისას სამი ღილაკის დაჭერას და შემდეგ მომხმარებლის პაროლის შეყვანას, მოდით ვსინჯოთ ამ ორი დაავადების განკურნება. პირველი რაც აუცილებელია საჭიროა **Ctrl+Alt+Del**-ის დაჭერის აუცილებლობა, ამისათვის ერთხელ გაიჭირვეთ და შედით სისტემაში სტანდარტული მოთხოვნილებების გათვალისწინებით, შემდეგ ბრძანების ხაზში **RUN** აკრიფეთ **MMC**. გამოვა მართვის კონსოლი, აქ საჭიროა რედაქტირება. ამისათვის მივდივართ **File->Add/remove snap in**, აქ გამოვა ახალი ფანჯარა ვირჩევთ ღილაკს **Add**, გამოვა კიდევ ერთი ფანჯარა, ჩამოფურცლეთ ან ჩამოსქროლეთ, როგორც მოგწონთ :-) და იპოვეთ განყოფილება **Group Policy Object Editor**. დააჭირეთ ღილად **ADD**-ს. შემდეგ გამოსულ ფანჯარაში დააჭირეთ **Finish**. დარჩენილი ფანჯრები დახურეთ, **Close** და მეორე ფანჯარაზე **OK**. დარჩენილ ფანჯარაში გახსენით შემდეგი ტოტი: **Computer Configuration->Windows Settings->Security Settings->Local Policies->Security Options**. აქ მონახეთ მარჯვენა ფანჯარაში გამოსულ ჩამონათვალში **Inactive Logon: Do not recuire Ctrl+Alt+Del**. დააწკაპუნეთ ამ პუნქტზე და გადართეთ მნიშვნელობა **Enable**. დააჭირეთ ღილაკს **OK**. მორჩა, შეგიძლიათ დახუროთ ეს პროგრამა, თუ სურვილი გაქვთ შეინახეთ თქვენი ნაჩალიჩები, თუ არა და უბრალოდ დახურეთ. მორჩა, სამი დალოცვილი კლავიში აღარ დაგვჭირდება. აწი პირდაპირ გამოვა პაროლის შესაყვანი ფანჯარა. ახლა მივხედოთ შემდეგ საქმეს, ანუ არ გვინდა, რომ ეს ფანჯარაც გამოდიოდეს, გვინდა, სისტემა თვითონ იტვირთებოდეს, ერთ-ერთი ამორჩეული პროფილისა და მომხმარებლის სახელით. ამისათვის დაგვჭირდება რეესტრის რედაქტირება. განყოფილებაში **HKLM\Software\Microsoft\ Windows NT\CurrentVersion\Winlogon** შექმენით ახალი **String** განყოფილება **DefaultUserName** და **DefaultPassword**, იმედია ხვდებით, რომ ორივე განყოფილებაში შესაბამისი მონაცემები უნდა ჩაწეროთ, ანუ მომხმარებლის სახელი და პაროლი შესაბამის განყოფილებებში (შეიძლება **DefaultUserName** უკვე არსებობდეს). შემდეგ ამავე განყოფილებაში მონახეთ **String** განყოფილება **AutoAdminLogon** და მიანიჭეთ მას მნიშვნელობა **1**. დაუკითხავად მას აქვს მინიჭებული ნოლი. გარდა ამისა მონახეთ ამავე განყოფილებაში კიდევ ორი პარამეტრი: **ForceUnlockLogon** და **ReportBootOk**, პირველი სისტემას მიუთითებს გამოიტანოს თუ არა დალოცვილი სამი კლავიშის მოთხოვნის ფანჯარა (ჩვენ ეს უკვე გავთიშეთ, ამიტომ ამ პუნქტს წესით უკვე უნდა ჰქონდეს მნიშვნელობა ნოლი), მეორე კი ნიშნავს, უნდა შემოწმდეს თუ არა ჩატვირთვის სტატუსი. ორივეს მიანიჭეთ მნიშვნელობა ნოლი **(0)**. მორჩა გადაიტვირთეთ „პიპია“ და ისიამოვნეთ :-), ძირს პაროლი!!!





გესროლო თუ ჩავწერო?

ალბათ დღეს ყოველი მეორე მიდის მაღაზიაში და დაუფიქრებლად იყენებს ერთ სიტყვას, ვინჩესტერი. სხვათაშორის გამონაკლისს არც მე წარმოვადგენ. არა და წესით იმ თაობას ვეკუთვნი, რომელიც თავის დროზე კომპიუტერის მაგივრად ხმარობდა ტერმინს „ელექტრონული გამომთვლელი მანქანა“. ეს შესაბამისი დროის სახელი იყო, კომუნიზმის დროს ჩვენთან ტერმინი კომპიუტერი არ არსებობდა მას ე.გ.მ-ს ვეძახოდით, ახლა შეეცადეთ მხოლოდ ეს სამი ასო გამოთქვათ როგორია. არა და ამაზე უარესი ტერმინებიც იყო მაგალითად იგივე ვინჩესტერი „ინფორმაციის ამგროვებელი მაგნიტური ხისტი დისკი“, შეკვეცილად ი.ა.მ.ხ.დ. ეს უარესი კატასტროფაა, სანამ იტყვი რა გინდა კაცი გაიქცევა შენგან. საერთოთ საქართველო მაშინ საბჭოთა კავშირის კოლონიას წარმოადგენდა და რაც ქვეყანაში იყო ოფიციალური ტერმინები, მისი გამოყენება გიწევდა.

ასევე საშინლად იყო უცხოეთში,, ყველაფერს რაღაც უსულო და მექანიკური სახელი ჰქონდა. ასე მაგალითად პირველი მყარი დისკი გამოუშვა კომპანია IBM-მა. მას ჰქონდა **14** დუიმიანი ფორმფაქტორი. ბლინის ზედაპირი დაყოფილი იყო **30** ბილიკად და თითოეულ მათგანზე **30** სექტორი იყო განთავსებული. მოკლე აღნიშვნაში მას ერქვა „**30/30**“ ესეც ხომ მაგარი სახელია, მაგრამ საბჭოთას უდავოდ სჯობია. სასაცილო ისაა, რომ ასეთივე აღნიშვნა ჰქონდა კიდევ ერთ ინსტრუმენტს, კერძოდ ფირმა ჭინცჰესტერ-ის ყველა იარაღს, განსაკუთრებით სასარგებლო აღმოჩნდა ერთერთი, რომლის კალიბრის აღნიშვნაც სწორედაც **30/30** იყო. ახლა როგორ ფიქრობთ რამდენი კვირა დასჭირდა, რომ ერთ სუპერ მოზგს თავისი მოწყობილობისთვის ზედმეტ სახელად ვინჩესტერი დაერქვა და კიდევ რამდენი დღე დასჭირდებოდა იმას, რომ ეს სახელი მთელს მსოფლიოს მოსდებოდა? პირველწყარო ამ ზედმეტ სახელის უცნობია და დაკარგულია, მაგრამ სახელი ვინჩესტერი კი ჩვენს ცხოვრებაში საკმაოდ მყარად შემოვიდა, ვიტყოდი იმაზე მყარად ვირდე თვითონაა.



Pentium 4-ი 280 დოლარად

ანუ როგორ გვატყუებენ ფირმები



დავდივარ ჩვენს ქალაქში და აქაიქ წარამარა გამოფენილია საოცარი წარწერები, რომლებიც გამცნობენ, რომ ამ მაღაზიაში შეიძლება შეიძინოთ **Pentium-4**, თანაც საოცრად დაბალ ფასებში. მაგალითად, კოლმეურნეობის მოედანზე ერთ-ერთი ცნობილი ლურჯი ფირმის (ფირმის სახელს არ ვასახელებთ) ფილიალის შესასვლელზე გამოკრულია წარწერა „**Pentium 4**-ი **280** დოლარად" ძირს კი მიწერილი აქვს „**Pentium 4**-ი **+15**" მონიტორი **380** დოლარად". ო დიდო საოცრებავ, როგორ არ უნდა ჩამოგივარდეს ყბა კარგ კომპიუტერს მონატრებულ იუზერს? ნერწყვები იწყებს მაშინვე ნაკადად წამოსვლას, ჯიბეში ფულს ეძებ, მაგრამ რაღაც გაფიქრებს „ეგებ და სხვა მაღაზიაშიც გადავამოწმო". მოდით და გადავამოწმოთ. მარჯანიშვილი, მაგდონალდის უკან, მწვანე მაღაზია (ფირმის სახელს არ ვასახელებთ). მაღაზია ახონხრილა (ანუ ალეგებულია) მეორე სართულზე, სამაგიეროდ თავისი ფერისვე დიდი პლაკატი გადმოუკიდია აივანზე: „ **Pentium 4**-ი **+15**" მონიტორი **350** დოლარად ". ვაააა, ესენი უფრო იაფად ყიდიან, ნეტა რა მოხდა, **intel**-ის ქარხანა დაიხურა და უდიდესი სეილი გამოცხადდა თუ.....

მოდით თითოეულ მათგანს ვკითხოთ რა ხდება, გამყიდველის გულახდილობის მისაღწევად კი შევეცადოთ თავი მოვიკატუნოთ ახალბედა მომხმარებლად, რომელმაც არ იცის რა უნდა, ამისათვის მოვიცილოთ **CD Walet**-ი ეს პირველი გაგვყიდის, შევიცვალოთ კომპიუტერული ტერმინოლოგია ქართულ ლიტერატურულ ენაზე და წინ!

მაშ ასე, პირველი ლურჯი გიგანტი, უაზროდ შესულ კლიენტს ხან ერთ პიროვნებასთან გაგზავნიან ხან მეორესთან, პასუხს ზოგი თავს არიდებს იმ მიზეზით, რომ კლავიატურა აქვს დაშლილი და არ სცალია, ჩვენ ხომ ბევრი არაფერი გვესმის, ამიტომ გავიკვირვოთ – ვაა, ეს რა მაგარ საქმეს აკეთებს, ხელს როგორ შევუშლით. როგორც იქნა აღმოჩნდა ერთი კეთილი პიროვნება და შეკითხვაზე, მართლა იყიდება თუ არა **280** დოლარად **Pentium 4** მაშინვე გაიბადრა, წამით მოწყდა ეკრანს და გაგვცა პასუხი, კი როგორ არა, **Windows**-საც დავაყენებთო. ვაა. - და ისა (ბორძიკით მივმართავ), ამხანაგი მყავს „კომპიუტერშიკი" და მითხრა რაღაც ნაწილები უნდა კითხო რა მოყვებაო და შეგიძლია მითხრა რა კომპიუტერია? უპს, ამას მოჰყვა ალბათ განწირული იუზერისთვის განკუთვნილი ინფორმაცია: **Pentium 4**, **1700**-იანი, **40** გიგაბაიტი ვინჩესტერი, **128** მეგაბაიტი მეხსიერება, ფლოპი (უამისოდ როგორ იქნება კომპი), **CD ROM**-ი და რავი კლავიატურა და მაუსი.

იფ, ყველაფერი გვაქვს, დაავლე ხელი და წამოიღე. ოღონდ ზდექ! ვინმემ რამე გვითხრა ვიდეო პლატის შესახებ?? არა, ან ვინმემ გვითხრა ,რა ვინჩესტერი მოყვება? ასევე არ ვიცით **CD ROM**-ის ფირმა და სახელი და მოიცა კი მაგრამ, დედაპლატა რა დევს ამ მშვენიერებაში, ან კვების ბლოკი რამდენ ვატიანია? კი მაგრამ, ვერ გავიგე თუ კლიენტი ვარ და ყიდვას ვაპირებ ამ ნაწილების შესახებ რატომ არავინ მაძლევს ინფორმაციას? კარგით მივცეთ კიდევ ერთი შანსი გამყიდველს.

– და ისა რა ქვია იმას ტელევიზორი მოყვება?

– აა მონიტორი? კი **380** დოლარი მონიტორიც მოყვება.

მორჩა მთელი ლექსიკა დაიხარჯა, წავიდა გამყიდველი თავით ისევ თავის მონიტორში. ნეტა რომელ ბაღლინჯოს უყურებს შიგნით ასეთი გამალებით?

კარგი თავისით ეს კაცი არაფერს იტყვის, ამიტომ შევცვალოთ ტაქტიკა.

– კაი, მაშინ მითხარი დედიკო რომელია, ვინტი რომელი ფირმისაა და რა მოდელია, **CD-rom**-ი რა სიჩქარისაა და რომელი ფირმისაა, მონიტორი რომელია, გასაგებია, რომ **100$**-ში **15 "**-იანი იქნება, მაგრამ ვთქვათ **800x600**-ზე ან **1024x768**-ზე რამდენ ჰერცს იჭერს? ჰო მართლა კვების ბლოკიც მაინტერესებს რომელი მოყვება ამ მშვენიერებას.

ჰოო პატარა სიურპრიზი გამოგვივიდა, ეს აშკარა იყო გამყიდველის **10** წამიანი პაუზით :-). კაი კაცი აღმოჩნდა არ დაიბნა და წამოვიდა ინფო: დედა, დედა მგონი ასროკია, მოიცა, ბიჭო ამ **280$**-იანს დედა ასროკი მოყვება ხომ (გადასძახა მეგობარს), იქიდან დამადასტურბელი ნიშნის შემდეგ გააგრძელა, ვინჩესტერი **5400** ბრუნიანი **Maxtor**-ი მეხსიერება **128** მეგაბაიტი **2100**-იანი, მონიტორი აი ეს (თითით მიმითითა) **HPC**, **CD-ROM**-ი **MCI 5252**, **52X**-იანი კვება არის **300** ვატიანი. კეისი ჩვეულებრივია ამ ფასში განსაკუთრებული არ იქნებაო.

კეთილი და პატიოსანი, მაგრამ რაც არ უნდა საინტერესო ინფო იყოს, მაინც დასრულებული არ არის. კარგი დავაზუსტოთ,

- დედიკო ინტეგრირებული ხო არ არის?

– კი მაგრამ **AGP**-სლოტი აქვს.

ჰმმ ეს უკვე ერთი სერიოზული პრობლემა გეიმერებისთვის, ამ მანქანაზე თამაში არ გამოვა. შემდეგ – კვება მართლა **300** ვატიანია?

- ახლა ნამდვილი სამას ვატიანი ხომ იცი რა ღირსო? :-) (მე კი ვიცი მარა რა სარგებელი).

- კაი მონიკა რას შვება?

- ახლა **CTX**-ს სჯობია ნამდვილად. (მინიმუმ ამასობაში გვინდა ვიცოდეთ რამხელა სიხშირეს იჭერს მონიკა ამას კი არ ამბობენ), კიდევ ერთი კითხვის მერე ვიგებთ, რომ მონიკა

1024x768-ზე იჭერს **85** ჰერცს. კიდევ კარგი მაგას მაინც აკეთებს :-), მაგრამ მთავარ საიდუმლოებას არავინ გვეუბნება, ასე რომ ჩვენ თვითონ უნდა ვკითხოთ:

- პროცესორი ძმურში სელერონი, რომ არის, რატომ არ მეუბნები მეთქი?

- აბა ახლა ამ ფასში, რომ **P4**-ი არ იქნება ხომ ხვდებიო. (მე ისევ კი ვხვდები მაგრამ ირგვლივ ხალხი დადის ვისაც ჰგონია, რომ მართლა **P4**-ს ყიდულობს და არავინ ეუბნება მას, რომ **Celeron**-ს სთავაზობენ). ამ კითხვაზე მთელმა გუნდმა პასუხი გამცა:

- ხომ იცი ვინც არ იცის ვერ აუხსნი რა არის **Celeron**-იო, როცა ეუბნები **P4**-აიო, მაშინვე ყველაფერი მოგვარებულიაო. ესეც ჩვენი ოცნება დაიმსხვრა და განადგურდა, გამოდის, ზოგიერთი ფირმის მენეჯერს უფრო მართებულად მიაჩნია მყიდველი დააბნიოს და მოატყუოს, ვიდრე აუხსნას რას ყიდულობს. არც უნდა გაგვიკვირდეს, მინიმუმ მარტო შემოთავაზებული პროცესორი **P4**-ი საორიენტაციოდ ამავე ფირმის ვებ-გვერდზე **142** დოლარი ღირს, მაშინ როდესაც **Celeron**-ის პროცესორი **69$**-ი. ნორმალური პროცესორი კი, რომელიც დღეს ბევრ ახალბედას სურს, ან თამაშინთვის ან უბრალოდ თავისი სხვა მოთხოვნების დასაკმაყოფილებლად, ღირს **190$**-დან **220** დოლარამდე. ხომ გასაგებია, რომ დარჩენილ **60** დოლარში კომპიუტერი ველარ აეწყობა, მით უმეტეს ნორმალური.

ამასობაში პატარა გადახვევას გავაკეთებ და გეტყვით, რომ **P4**-ი და **Celeron**-ი ერთმანეთისგან განსხვავდებიან და არა მარტო ფასებით. ბევრი თვლის, რომ **Celeron**-ი საერთოდ სხვა ფირმის ნაწარმია, სრული დახასიათება რომ არ დავიწყო მარტივ განმარტებებს მოგცემთ, რომელიც რა თქმა უნდა, სრულ სურათს არ მოგცემთ, მაგრამ იმედია, რაღაც წარმოდგენას მაინც შეგიქმნით რომელი ჯობია. მაშ ასე, **P4**-და **Celeron**-ი, ორივე **intel**-ის ნაწარმია. ინტელი უშვებს ორივე პროცესორს შემდეგი გათვლით, **P4**-ი - ფულიანი ხალხისთვის ძლიერი პროცესორი, **Celeron**-ი ხალხისთვის, ვისაც ჩამორჩენა არ უნდა, მაგრამ ფინანსები საშუალებას არ აძლევს, ბოლო მოდელებს გაეკიდოს. ამიტომ გამოდის გარკვეულ პარამეტრებში შეკვეცილი მოდელი, რომელსაც **Celeron**-ი ქვია. ძირითადი განსხვავება, ინტეგრირებული ქეშ მეხსიერება, **Celeron**-ს ყოველთვის აქვს **128** კილობაიტი, **P4**-ს კი მინიმუმ **256** კილობაიტი, ნორმალურ სრულყოფილს **512** კილობაიტი, ბოლო მოდელებს კი **1024** კილობაიტი, **2** მგაბაიტი და **3** მეგაბაიტი. შესაბამისად ფასიც კოსმოსურ სიმაღლეებს აღწევს.

გარდა ამისა, დღევანდელ **Celeron**-ს აქვს სისტემური შინის მაქსიმალური სიხშირე **400** მეგაჰერცი, მაშინ როდესაც **P4**-ს აქვს **400** მეგაჰერცი, **533** მეგაჰერცი, **800** მეგაჰერცი და ახლა აგვისტოში აპირებენ გამოუშვან **1066** მეგაჰერციანი სისტემური შინა, სისტემური შინა, რა თქმა უნდა, უზრუნველყოფს ჩქარ მუშაობას, რაც მეტი, მით უკეთესი, თანაც **800** მეგაჰეციდან დაწყებული **P4**-ს შეუძლია მეხსიერებასთან ახლებურად იმუშაოს, უხეშად რომ ვთქვათ ორმხრივი ტრასა შეუძლია გახსნას ტვინში **celeron**-ისგან განსხვავებით, რომელიც განწირულია ტყეში გაკვალულ პაწია ბილიკზე იაროს. გარდა ამისა სელერონების დინასტია თავდება ტაქტიკურ სიხშირეზე **2.9** გიგაჰერცი. ისიც ბოლო ლამის საექსპერიმენტო მოდელის შემთხვევაში, ხოლო **P4**-ის ტაქტიკური სიხშირე აღწევს **3.2** უკვე სტაბილურ ბირთვში, ბოლო საექსპერიმენტო ბირთვში **3.4** გიგაჰერცს, ამ პროცესორების ტაქტიკური სიხშირის ზღვარი განისაზღვრება **3.6** გიგაჰერცით, ეს სამწუხაროდ გადაულახავი ზღვარია მანამდე სანამ პროცესორის ახალი არქიტექტურა არ იქნება დამუშავებული. სხვათა შორის გვპირდებიან, რომ აგვისტოდან გამოსულ ახალ სერიას ეს ზღვარი აღარ ექნება. ეს არის მოკლე, ძალზედ არასრული და უხეში შედარება. მაგრამ იმედია, რაღაც სურათს მაინც გიქმნით.

ახლა გავიდეთ ადრე ნახსენებ მეორე მაღაზიაში, საქმე აქაც იგივენაირად გვხვდება, იმ განსხვავებით, რომ აქ გამყიდველს არ ეზარება და ინფორმაციას სრულად გვაწვდის. მაშ ასე დასახელებულ **350** დოლარში მოდის შემდეგი კომპიუტერი: **Intel Celeron 1800**-ი ინტეგრირებული დედაპლატა **32**-მეგაბაიტიანი **S3**-ს ვიდეოპლატით, რომელიც თავის **32** მეგაბაიტ მეხსიერებას კომპიუტერის ოპერატიული მეხსიერებიდან იღებს, თვითონ დედაპლატა **Shutle**-ს ფირმისაა, ვინჩესტერი **20** გიგაბაიტი **5400** ბრუნიანი **MAXTOR**-ი, **CD-ROM**-ი **ASUS 52x**-ი, მეხსიერება **128** მეგაბაიტი **2100**-იანი, მონიტორი **CTX**-ი **15"**, კვების ბლოკი **300** ვატიანი, მაგრამ მთლად სერიოზული ფირმის არ არის.

მორჩა, ვერ ვიტყვი, რომ ამ ფირმაში არ შეეცადნენ მომხმარებლის მოტყუებას, აქაც დიდი სარეკლამო პლაკატი გვამცნობებენ რომ იყიდება „**Pentium 4**-ი **+15"** მონიტორი **350** დოლარად". მაგრამ მალობელი ვარ, როგორც ჩვეულებრივი მომხმარებელი, საქმის ყურში მაინც ჩამაყენეთ რას ვყიდულობ**!**

p.s. მოკლედ ეს სტატია არ აცხადებს პრეტენზიებს მომხმარებლის უფლებების დაცვაზე, მაგრამ მინდა ყველა ფირმის მენეჯერს ვუთხრა, საქმეს სხვანაირი მიდგომა უნდა, მომხმარებლის მოტყუებას და ძალით გაუგებარი ნივთის მიყიდვას დიდი ჭკუა არ უნდა, მაგრამ რატომ არავინ უკვირდება, რომ პირველივე პრობლემაზე მყიდველი თავის მეგობარს, ან ახლობელს მიაკითხავს, ან დაურეკავს და მაშინვე გახდება გასაგები, თქვენმა ფირმამ მწარედ მოატყუა, მოატყუა მაშინ როდესაც თქვენ ეუბნებოდით, რომ **128** მეგაბაიტ მეხსიერებას აყოლებდით კომპიუტერს, მაგრამ არავინ არ თქვით, ინტეგრირებული ვიდეოპლატა თავისი **32** მეგაბაიტის აღების შემდეგ, რეალურად სისტემას მხოლოდ **96** მეგაბაიტ ოპერატიულს უტოვებს, არავინ არ თქვით, რომ **5400** ბრუნიანი ვინჩესტერი დღეს არანაირად აქტუალური არა და უფრო ჩაწოლილი საქონლის გასაღებას ჰგავს, ვიდრე რაიმე ღირსეულის შეძენა, მაშინ როდე-

▸▸

იყიდება კომპიუტერი Pentium4-ი, სრული კომპლექტაციით + მონიტორი 15'' 350$-ად

▸▸ საც ოდნავ უკეთესი ვინჩესტერი მაქსიმუმ 5 ან 10-$ დოლარით გაზრდიდა ფასს. ეს ვინჩესტერი ხომ თუნდაც Celeron-ს არ მისცემს საშუალებას სრულყოფილად იმუშაოს. არავინ არ თქვა, რომ პლაკატზე გამოკრული და სინამდვილეში მიყიდული პროცესორი სერიოზულად განსხვავდება ერთმანეთისგან, სხვა თუ არა ფერი ფასით და წარმადობით. ამავე დროს არასწორი მიდგომა და განმარტება „სანამ მყიდველს, თანაც ახალბედას აუხსნი რა არის Celeron-ი წელიწადი გავა“ მცდარია. პირველივე მცოდნის ნახვის შემდეგ გასაგები გახდება, რომ თქვენთან საქმის დაჭერა არ ღირს, არადა 5 წუთით მეტი რომ დაგეხარჯათ, შეიძლება მყიდველის ნდობა მოგეგოთ, ეს კი ნიშნავს შემდეგში კიდევ არა ერთ ვიზიტს თქვენს ოფისში.

ფაქტია დღესდღეობით თბილისში ცდილობენ კომპიუტერები შეიძინონ, ისევე როგორც ოდესღაც ვიდეო მაგნიტაფონები, ყოვრლდღე, და ალბათ არა მარტო მე, არა ერთი ახლობელი თუ მეგობარი მთხოვს რჩევას თუ როგორი კომპიუტერი უნდა შეიძინოს და რა ფასში ჩაეტევა, როდესაც იგებენ, რომ დასახელებული აპარატურა 600$-ზე მეტი გამოდის, მაშინვე ცდილობენ სწორედ შეპირებული საოცრება შეიძინონ 350$-ად, საქმე იმაშია, რომ გვიან ხვდებიან, მიქარეს. ამის შემდეგ მეც და ალბათ ბევრ სხვას, ხმის ამოუღებლივ გვიჯერებენ, მაგრამ თქვენ კი კლიენტურას კარგავთ.

სამწუხაროა, რომ დღეს საქართველოში მომხმარებლის დაცვის კანონი რეალურად არ მუშაობს, ამის გამოა, რომ პარქტიკულად, ნებადართულია მომხმარებლის შეცდომაში შეყვანა.

ყველა ახალბედას კი მოვუწოდებ, სანამ ყიდვას გადაწყვიტავთ, მიმოიკითხეთ საახლობლოში, იქნება აუცილებლად ვინმე ცოტაოდენ მცოდნე და გამოცდილი, აუცილებლად მათთან ერთად აარჩიეთ თქვენი მომავალი კომპიუტერი, დამიჯერეთ ეს აპარატი შეიძლება თქვენი ოჯახის წევრი გახდეს და უზომო სიამოვნება მოგანიჭოთ, გინდ საქმეში, გინდ გართობაში, მაგრამ ასევე შეუძლია სისხლი გაგიშროთ თავისი უნიათო და ზარმაცი მუშაობით. ამიტომ ენდეთ ნაცნობებს და სამწუხაროდ ნუ ენდობით იაფიან და ამასობაში სუპერ მაგარ კომპიუტერებს, ასეთი რამ ბუნებაში არ არსებობს.

Pentium4-ი და 15” მონიტორი დაინსტალირებული სისტემა 380$-ად

ვირუსების ავტომატური აღდგენა ანუ რეინკარნაცია

სასაცილოა, მაგრამ თბილისში რამოდენიმე ორგანიზაციის ოფისში აღმოჩენილი იყო ვირუსების გამრავლების, ანუ მკვდრეთით აღდგენის, რეინკარნაციის შემდეგი სქემა. როგორც წესი ყველა დაავადდა XP-მანიით, ანუ XP-ს დაყენება ოფისებში ლამის ბოლო ჰიტია. ბევრმა მომხმარებელმა ამის შემდეგ თავი მშვენივრად იგრძნო, ასევე თავი მშვენივრად იგრძნო ბევრმა ვირუსის დამწერმა. ლოხებს რა დალევს ოფისებში. მაგრამ სიურპრიზი ელოდათ ზოგიერთ ადმინისტრატორსაც, კერძოდ ვირუსის აღმოჩენის შემდეგ, რა თქმა უნდა, ყველა ადმინისტრატორი თავს ართმევს საქმეს და ვირუსს შლის, ასევე ზოგიერთ შემთხვევაში ახერხებენ, შესაბამისი ანტივირუსის განახლებას, ან სისტემური პაჩის დაინსტალირებას. თითქოსდა მორჩა ყველაფერი გასწორებულია, მაგრამ უცებ პუხ და იგივე ვირუსი ისევ სისტემაშია. ადმინისტრატორი პირდაღებული ფიქრობს, როგორ შემოიპარა ეს მამაძაღლი ახლახანს განახლებულ სისტემაში. როგორც იტყვიან ყველაფერი გენიალური მარტივიაო, ამ შემთხვევაში უბრალო იუზერის მოქმედებების გათვლა ხანდახან შეუძლებელია. კერძოდ აღმოჩნდა, ზოგიერთმა გამოქექილმა მომხმარებელმა მოახერხა და იპოვა ისეთი სისტემური კომპონენტი, როგორიცაა სისტემის აღდგენა, ანუ System Restore. სიურპრიზი კი შემდეგში მდგომარეობს, თუ კომპიუტერი დაავადებული იყო, მომხმარებელმა კი მოასწრო და დაავადებული კომპიუტერის მდგომარეობა შეინახა, ეს ინფორმაცია არ ამცნო ადმინისტრატორს და მხოლოდ გადასცა შეტყობინება, შეიძლება მას ვირუსი ჰყავს, მივიღებთ შემდეგ შედეგს. ადმინი კლავს ვირუსს, ხოლო დაკონსერვებული ვერსია კი შენახული რჩება. ადმინის წვალების შემდეგ საკმარისია, ვაი მცოდნე იუზერს თავში მოუვიდეს, არ მოწონებული სისტემის აღდგენა და შედეგად მივიღებთ ძველ დაავადებულ, გაუბედურებულ Windows XP-ს. გამოსავალი ამ შემთხვევაში ორია. პირველი საერთოდ გამორთეთ სისტემის აღდგენა, უკეთესია თუ ამას სერვისებიდან გააკეთებთ, ხოლო მომხმარებელს კი შეუკვეცავთ უფლებებს და არ მისცემთ საშუალებას შევიდეს სერვისებში და თვითნებურად იმუშაოს, ან თუ System Restore ერთ-ერთ, თქვენი მუშაობის აუცილებელ პირობას წარმოადგენს, მაშინ მკურნალობისას გამორთეთ System Restore, გაწმინდეთ სისტემა ვირუსებისგან, ჩართეთ System Restore, და შეუქმენით იუზერს ახალი აღდგენის წერტილი.

System Properties
General | Computer Name | Hardware | Advanced
System Restore | Automatic Updates | Remote
System Restore can track and reverse harmful changes to your computer.
Turn off System Restore
Disk space usage
Move the slider to the right to increase or to the left to decrease the amount of disk space for System Restore. Decreasing the disk space may reduce the number of available restore points.
Disk space to use:
Min | Max
20% (400 MB)
Status
(C:) Monitoring
OK | Cancel | Apply

აუცილებლად გამორთეთ ეს სერვისი, პირველი ინახება ყველანაირი ბარახლო, მეორე იკარგება დისკზე არსებული თავისუფალი ადგილის 20%-ი. ვირუსებზე კი სტატიაშია საუბარი.

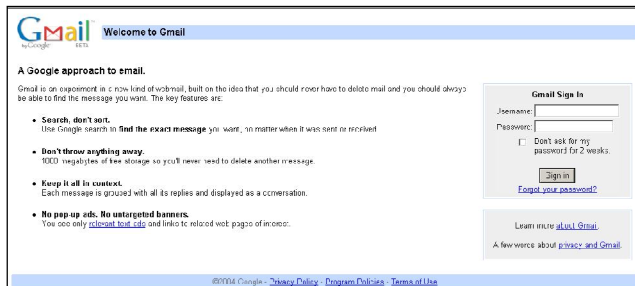
უფასო ფოსტა და მისი მოცულობა

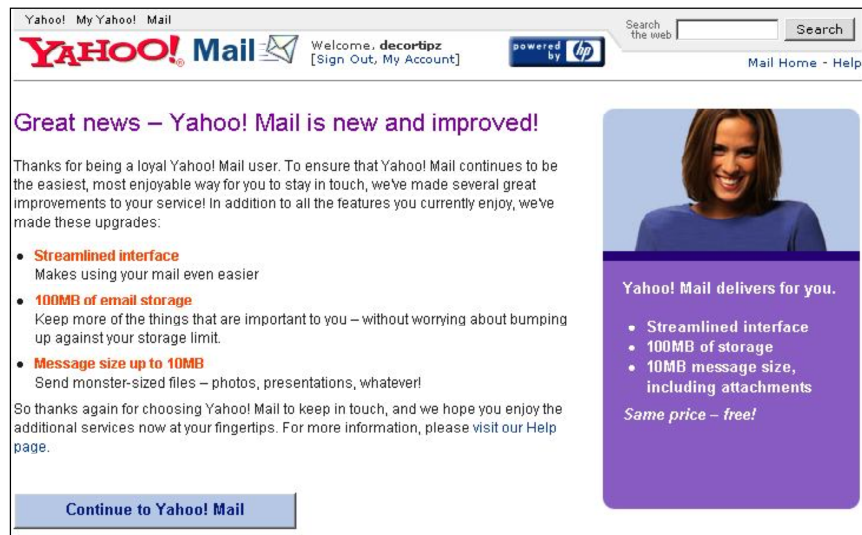
უკვე დიდი ხანია ინტერნეტში დადის ჭორები, თითქოს და **Google**-მ შექმნა თავისი ახალი საფოსტო მომსახურების სერვერი **Gmail.com**-ი. ეს ინფორმაცია მართლაც შეესაბამება რეალობას, ასევე რეალობას შეესაბამება ის, რომ საფოსტო სერვერი თავიდან რეკლამირებული იყო როგორც **1** გიგაბაიტის მოცულობის. ამ ინფორმაციის გაჟღერებიდან რამოდენიმე საათში ახლად შექმნილ სერვერს მიაწყდა მომხმარებლების აურაცხელი რაოდენობა. სამწუხარო ის აღმოჩნდა, რომ სერვერი კი არსებობს, მაგრამ იგი მუშაობს მხოლოდ ტესტირების რეჟიმში და ჩვეულებრივ მომხმარებელს არ ძალუძს მასში დარეგისტრირება. ამასობაში გამოდის უფრო ახალი სარეკლამო განცხადება, **Gmail**-ი ზრდის მოცულობას და აწი საფოსტო ყუთი იქნება **1000** გიგაბაიტი, ანუ ერთი ტერაბაიტი. მოცულობა ისეთია, რომ ჩვეულებრივ მომხმარებელს შოკს ჰგვრის. ის ბედნიერი ხალხი, რომელიც დარეგისტრირებულია და ჯერჯერობით ტესტირებისთვის იყენებს ამ საუცხოო მომსახურებას აღფრთოვანებას არ მალავენ, ზოგიერთის ავადმყოფური აზროვნება იქამდე მივიდა, რომ კომპაქტზე ჩასაწერ ინფორმაციას დისკებზე კი არ წერენ, არამედ თავის თავს უგზავნიან საკუთარ საფოსტო ყუთზე **ATTACH** ფაილის სახით და შემდგომ იქვე ინახავენ. ფაქტი ფაქტია, ადგილი მართლაც არის, მაგრამ როგორც დღევანდელი ექსპერტები აღნიშნავენ ამ სერვისს არ ძალუძს დიდხანს ამ ფორმით არსებობა, თუნდაც იმიტომ, რომ მომხმარებლის უზომოდ ზრდამ და წერილების ურიცხვმა შენახვამ შეიძლება სერვერის შემქმნელებს პრობლემები შეუქმნათ მყარი დისკების მხრივ. კერძოდ როგორც თქვენც ხვდებით დღესდღეობით მხოლოდ ერთადერთი დისკია ტერაბაიტის მოცულობის, ეს დისკი დღეს მასობრივად არ წარმოებს და თუ გავითვალისწინებთ რომ **Yahoo**-ს სერვერს მილიარდობით ექაუნთი აქვს გახსნილი და უკეთესი პირობების შემთხვევაში კი მომხმარებელთა უდიდესი ნაწილი სწორედ ახალ სერვისს ამოირჩევს, გამოვა, რომ ადგილი როგორც ასეთი, ყველასთვის აღარ იარსებებს.

როგორც ვხვდებით აურაცხელი ადგილის რეკლამა სხვა არაფერია თუ არა საკუთარი თავის პრივილეგიის ჩვენება სხვა საფოსტო სერვერებთან შედარებით. ამასობაში შემქმნელებს სადღაც სულის შუაგულში სჯერავთ, რომ მომხმარებლები რეალურად არასდროს გამოიყენებენ **1** ტერაბაიტის საფოსტო ყუთს, წინააღმდეგ შემთხვევაში კრახი გარდაუვალია.

სამაგიეროდ ამ ინფორმაციამ გარკვეული როლი ითამაშა მსოფლიო საფოსტო სერვერებზე, განსაკუთრებით ეს სიტუაცია შეეხოთ **Yahoo**-ს და **Hotmail**-ს. **Yahoo** თავიდან ყველას აძლევდა **6** მეგაბაიტ საფოსტო ყუთს, შემდეგ ეს ზომა **4** მეგაბაიტამდე ჩამოიყვანა და მოხსნა **POP3**- სერვერის მხარდაჭერა. ერთი მხრივ ეს ბოლო ჟესტი გასაგებია, ფოსტის არსებობისთვის ან იხდი ფულს და სხვა არავინ გაწუხებს, ან სარგებლობ უფასო საფოსტო სერვერით, და სერვერის ადმინისტრაცია ძალით გაჩვენებთ სარეკლამო განცხადებებს, რომლიდანაც თვითონ იღებს შემოსავალს, თუ თქვენ **POP3**-სერვისს დაგიტოვებენ მაშინ თქვენ ვებ-ინტერფეისით აღარასდროს შეხვალთ თქვენს საფოსტო ყუთში და შესაბამისად ერთი სარეკლამო ადგილი სერვერისთვის დაკარგულია, ახლა თქვით, რა სარგებელი აქვს ადმინისტრაციას იმისგან, რომ ინახავს თქვენს საფოსტო ყუთს, სწორია არანაირი, ამიტომაც თქვენი ფოსტის დახურვის მაგივრად უბრალოდ ადგნენ და **POP3**-ი სერვისი მოკლეს. სამაგიეროდ **Gmail**-ის მიერ წამოწყებული უზომო საფოსტო ყუთების რეკლამირების გამო, ეს სერვერი გარკვეულ წილად გონს მოეგო და მომხმარებლებს აწი სთავაზობს **100** მეგაბაიტიან საფოსტო ყუთებს, ყველას ვისაც აქამდე ჰქონდათ დარეგისტრირებული თავისი ფოსტა **Yahoo**-ზე მათ ავტომატურად თავიანთი საფოსტო ყუთები გაუხდათ **100** მეგაბაიტის მოცულობის. ამასობაში ადრინდელი **1** მეგაბაიტიანი წერილების მიღება გაგზავნის მაგივრად, აწი შეგიძლიათ **10** მეგაბაიტიანი წერილები, ▸▸









მიიღოთ და გააგზავნოთ. ეს რაც შეხება უფასო სერვისს, მაგრამ შეგიძლიათ 100 მეგაბაიტის მაგივრად გამოიყენოთ 2 გიგაბაიტი და POP3-ი სერვერი, მაგრამ ამ შემთხვევაში ადმინისტრაციას უნდა გადაუხადოთ 19.99$-ი, როგორც თვითონ Yahoo-ს წარმომადგენლები ამბობენ, ამ შემთხვევაში 2 დოლარზე ნაკლები გამოსდის მომხმარებელს თვეში გადასახდელი.

რას შვება ამასობაში საყვარელი Hotmail-ი? შევიდეთ მოვინახულოთ ეგებ და ეს ხალხიც გონს მოეგო? არა ბატონო, როგორც იყო საცოდავი 2 მეგაბაიტი ასევე დარჩა. ამასობაში რამოდენიმე წყარო იუწყება რომ დაიწყო მომხმარებლის სერიოზული დენა ამ საფოსტო სერვერიდან. ვებ ინტერფეისით ისევ საშინელი ნელი მომსახურება და უდღიური HTTP მომსახურება საფოსტო კლიენტ პროგრამებით სარგებლობისას. საინტერესოა რატომ უნდა იყოს ასეთ საქმეებში Microsoft-ი ყოველთვის ბოლო? ისე თავიდან ეს კორპორაცია ინტერნეტს სერიოზულ მოვლენად არ განიხილავდა და მხოლოდ პლანეტის მოსახლეობის დროებით გართობად თვლიდა, რა თქმა უნდა, შემდგომ ეს აზრი შეიცვალა, მაგრამ რეაქცია ტექნოლოგიურ სივრცეში ისეთივე ნელი დარჩა, კიდევ კარგი იგივე არ შეიმჩნევა ოპერაციული სისტემების წარმოებაში და განახლებაში.

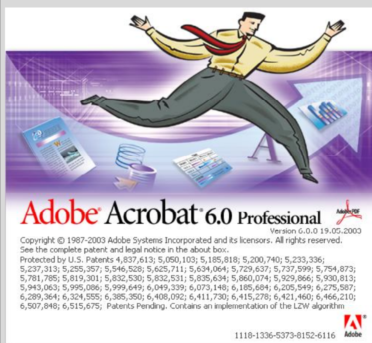
ამასობაში არ სძინავთ საყვარელ რუსებს, საერთოდ ამ ერს სჩვევია, რაც უადგილოდ დევს საკუთარ ჯიბეში ჩაიდონ. ფაქტია, რომ Gmail-ი მალე გახდება ისეთივე გაქაჩული ბრენდი როგორიცაა Pentium-ი ან Windows-ი, ამიტომ სასწრაფოდ იყო დარეგისტრირებული ახალი საფოსტო სევერი Gmail.ru. რა თქმა უნდა, ამ სერვერს არაფერი აქვს საერთო Gmail.com-თან. რეგისტრაცია შესაძლებელია, მაგრამ საიდუმლოებით არის მოცული თქვენი მომსახურების ტიპი და მოცულობა, იმასაც კი ვერ გაიგებთ რა ზომის წერილის გაგზავნა ან მიღება შეგიძლიათ, მაგრამ მთავარია დომენი უკვე დაკავებულია და შემდგომში გაქაჩულ ბრენდს, ოდესლაც მოუწევს ამ სერვერის ან გამოსყიდვა ან გარკვეული შეთანხმების მიღწევა, ზუსტად იგივე მოხდა Google.ru-სთან დაკავშირებით. Google.com და Google.ru-ს საერთო არაფერი აქვთ, მათ შორის არა ერთი სასამართლო პროცესი გაიმართა, შედეგად დღეს როგორც იქნა რეალურმა Google-მ თავისი გაიტანა.

ჩვენი საუბრის ბოლოს მინდა ვთქვა, მართალია 2 და 4 მეგაბაიტი არც ერთ ჩვენთაგანს არ ყოფნის მაგრამ 100 მეგაბაიტი საჭიროებას სავსებით აკმაყოფილებს, ამასობაში, მართლაც გაუმართლებლად მიგვაჩნია 1 გიგაბაიტი და 1 ტერაბაიტი საფოსტო ყუთი, შეიძლება ადამიანის სული ღორია, მაგრამ პირველი გახარების შემდეგ თუ დაუკვირდებით მიხვდებით, დიდად 1 ტერაბაიტიანი საფოსტო ყუთი არავის სჭირდება, სხვა თუ არაფერი ის გაიაზრეთ თუ რამდენი მილიონი წერილი ჩაეტევა ამხელა ყუთში, მათი მართვა თქვენ მარტივ საქმედ მიგაჩნიათ???

ასე რომ Google-მ კაი საქმე გააკეთა და ხალხი ამ სფეროში აამოძრავა, მაგრამ მისი შეპირებული 1 ტერაბაიტი ალბათ რეალურად, კიდევ ერთი 20 წელი არავის დასჭირდება, და იმ დროს კი რა სერვისი და რა კომპი იარსებებს დღევანდელი გადასახედიდან არ სჩანს.



Acrobat Reader 6



უკვე დიდი ხანია გამოვიდა ახალი ვერსია კერძოდ მეექვსე ვერსია. შემოღებულია აურაცხელი სიახლე, მათ შორისაა PDF დოცუმენტის Word-ის ფაილად ან ვებ-გვერდად შენახვა, შესაძლებელია უნიკოდ ტექსტის მხარდაჭერა, მაგრამ დიდი პრობლემაა ამ პაკეტის გამოძახება. მისი წინამორბედი ვერსიები, კერძოდ კი მესამე ვერსია თუ გამოძახებიდან 1-ან 2 წამში უკვე გახსნილი იყო, ამ ვერსიაში ეს პერიოდი ხანდახან რეკორდულ მაჩვენებელს აღწევს. კერძოდ მინახია შემთხვევები, როდესაც ამ პაკეტის გამოძახება ერთ წუთზე მეტხანს გრძელდება. როგორც აღმნიჩნდა, ეს იმის ბრალია რომ პაკეტში ინტეგრირებულია უამრავი დამატება პლაგინის სახით, თან გააჩნია თქვენს მიერ ინსტალირებულ სისტემას, ასე მაგალითად Office 2003-ი თავის კომპონენტებს ამატებს ამ პროდუქტში, შესაბამისად ყოველი მოდულის ინიციალიზაციაზე დრო იხარჯება. თუ თქვენ მოდულების გამოძახებას ან გამოყენებას არ აპირებთ და გსურთ მხოლოდ PDF ფაილის გახსნა და წაკითხვა, საკმარისია პროგრამის გამოძახებისას დააჭიროთ ღილაკს Shift და მოდულების ჩატვირთვა უგულვებელყოფილი იქნება, შედეგად პროგრამა უფრო ჩქარა გაიხსნება.

CD-დისკების ეროვნული ბაზარი: მითი და რეალობა



დღესდღეობით, როცა ჩვენს ხელთ არსებულ კომპიუტერებში ვინჩესტერების მოცულობა რამდენიმე ათეულ გიგაბაიტს აღწევს, მაინც ხშირად დგება ინფორმაციის CD-დისკზე ჩაწერისა და შენახვის საკითხი. ეს ალბათ, იმ მოსაზრებითაც არის გამოწვეული, რომ ბოლოს და ბოლოს, რა გინდა დიდი და საიმედო არ უნდა იყოს ვინჩესტერი, მაინც უფრო მოხერხებულია ინფორმაციის CD-დისკზე შენახვა. ჯერ ერთი, ვინჩესტერის დაზიანებისას არაფერი დაგეკარგებათ, მეორე მიზეზი კი ისაა, რომ თუ თქვენ კინოფილმებს ან თუნდაც MP3-ებს აგროვებთ, ერთ მშვენიერ დღეს შეიძლება ახალი ფილმი ვეღარ ჩატიოთ. CD-დისკზე ინფორმაციის შენახვას აზრი კი მხოლოდ იმ შემთხვევაში აქვს, თუ ეს უკანასკნელი კარგი ხარისხისაა.

მეტყვით, როგორ გავიგოო, რომელი დისკი გაუძლებს წლებს, რომელი კი ხვალვე დაზიანდებაო. აქარსებობს ორი გზა: პირველი, ეს არის საკუთარი გამოცდილებით გაკვალული ბილიკი, რომელიც ხშირად უამრავი დაზიანებული დისკით, დაკარგული ინფორმაციითა და ტყუილად დახარჯული ფულით არის მოფენილი. მეორე მეთოდი კი იმაში მდგომარეობს, რომ თვალი ადევნოთ კომპიუტერულ, კერძოდ დისკების წარმოების უკანასკნელ გამოკვლევებსა და ტესტებს, რომლებითაც უხვადაა გაჯერებული ინტერნეტი და უცხოური ტექნიკური ჟურნალები. თუმცა, აქვე უნდა აღინიშნოს, რომ ამ გზით სარგებლობაც ხშირად შეუძლებელი ხდება, ერთადერთი მიზეზი კი ისაა, რომ სიტყვაზე, რუსეთის კომპიუტერულ ბაზარზე იგივე საქართველოსთან შედარებით, განსხვავებული ფირმებისა და ხარისხის დისკები ფიგურირებს. ამიტომაც გადავწყვიტეთ საკუთარი ტესტირება შემოგვეთავაზებინა, რომლის გაცნობაც ფულის უაზრო ხარჯვასა და მოტყუებული ადამიანის ტყავში აღმოჩენას აგარიდებდათ.

ტესტისთვის შევარჩიეთ სამ-სამი ცალი, ათი სხვადასხვა ფირმის დისკი, ნაწილი მათგანი სლიმ-ყუთში იყო განთავსებული, მეორე ნაწილი კი ე.წ. „სპინდლიდან" მოვხსენით, თუმცა ისიც შეიძლება აღინიშნოს, შეფუთვის ამ ორ მეთოდს შორის რაიმე კარდინალური განსხვავება ხარისხში ნაღდად არაა, სხვაობა მხოლოდ ფასში და ყუთის ქონა-არქონაშია.

ისე სიმართლის და გამო უნდა ავღნიშნოთ, რომ ზოგიერთი ფირმის დისკის ასეთი მცირე რაოდენობით ყიდვა ცოტა გაგვიჭირდა, რამეთუ ბევრი ქართული კომპიუტერული ფირმა დისკებს „სპინდლიდან" ცალობით არ ჰყიდის, ასეთ შემთხვევაში მინიმალური პარტიის რაოდენობა კი 10-დან 100 დისკამდე მერყეობს. იკითხავთ, იქნებ არ მინდა 10 დისკის აუცილებლად ყიდვა, არ გინდათ, მაგრამ მოგიწევთ, რა თქმა უნდა, შეგიძლიათ შეიძინოთ ყუთიანი ვერსია, მაგრამ ის ხშირად ადგილზე არა აქვთ, ან თუ აქვთ, ხშირად CD-ის ნახევარი ფასით მეტი მაინც ღირს. გამოდის, რომ ფირმები გვაიძულებენ ან ბევრი დისკის ერთად ყიდვას, ან კიდევ რამდენიმეში ნახევარი ფასით მეტი გადახდას.

ტესტირებისას აღმოჩნდა, რომ დისკები ერთი და იგივე ფასის შემთხვევაშიც სხვადასხვა ხარისხიანობით გამოირჩევიან. განსაკუთრებული ყურადღების ღირსია დღევანდელი კომპიუტერული ქართული ბაზრის ისეთი ბრენდი, როგორიცაა Imation, რომელიც, როგორც აღმოჩნდა ინდოეთშია

ტესტირების დროს გამოყენებული აპარატურა



ASUS CRW-5232AS

CD-R-ზე ჩაწერის სიჩქარეები
52X, 48X, 40X, 32X, 24X, 16X, 8X, 4X

CD-RW-ზე ჩაწერის სიჩქარეები
32X, 24X, 16X, 12X, 10X, 8X, 4X

ჩაწერის მეთოდები
TAO (Track-At-Once), DAO (Disc-At-Once), DAO-RAW, SAO (Session-At-Once), Packet Write, Multi-Session, Overburn

სამუშაო ფორმატები
CD-DA, CD-ROM, CD-ROM/XA, Photo CD, Mixed Mode CD-ROM, CD-I, CD-Extra, CD-Text, Video CD, DVCD, Bootable CD

ოპერაციული სისტემები
Windows XP/ NT/ ME/ 2000/ 98/ 98SE, Netware, OS/2 Warp, Linux, SCO UNIX, MS-DOS

დისკის აღქმის სიჩქარე	100 მწმ
წაკითხვის სიჩქარე	52x CAV, DAE: 52x CAV
სამუშაო ინტერფეისი	ATAPI/ E-IDE
ბუფერის ზომა	2 MB (FlextraLink-ის მხარდაჭერა)
მასა	830 გრამი
ზომები	149 x 41.5 x 174.3 მმ
მუშაობის ხანგრძლივობა	100 000 სთ



TEAC CD-W552E

CD-R-ზე ჩაწერის სიჩქარეები
52X, 48X, 40X, 32X, 24X, 12X, 16X, 8X, 4X

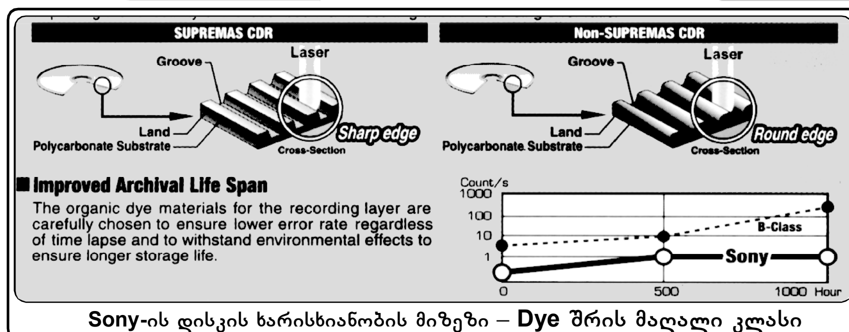
CD-RW-ზე ჩაწერის სიჩქარეები
24X, 16X, 12X, 10X, 8X, 4X

ჩაწერის მეთოდები
Disk-at-Once, Track-at-Once, Session-at-Once, Packet writing, Overburn

სამუშაო ფორმატები
CD-ROM Mode-1/650 MB/700 MB, CD-DA/74წთ/79 წთ, CD-RW, CD-ROM XA Mode-2 (Form-1)/650 MB/700 MB, CD-MRW, CD-ROM XA Mode-2 (Form-2)/738 MB/795 MB, CD-I, Video-CD, Photo-CD (Multisession), CD-Extra, CD

ოპერაციული სისტემები
Windows XP/98SE/Me/2000

დისკის აღქმის სიჩქარე	100 მწმ
წაკითხვის სიჩქარე	52x CAV, DAE
სამუშაო ინტერფეისი	ATAPI/ E-IDE
ბუფერის ზომა	2 MB (Write Proof-ის მხარდაჭერა)
მასა	997 გრამი
ზომები	149 x 41.5 x 197.5 მმ
მუშაობის ხანგრძლივობა	100 000 სთ



Sony-ის დისკის ხარისხიანობის მიზეზი – **Dye** შრის მაღალი კლასი

დამზადებული და დაკარგულია აქვს ძველ დამამზადებელ **CMC Magnetics**-თან ერთად თავისი ხარისხიც და ნამუსიც, დისკი თუმც **52x** სიჩქარეზე ჩაიწერა, შემდგომ მისი წაკითხვის სიჩქარე **24x**-ზე მაღლა არ ასულა, მართალია ადრე ამ ფირმის დისკები ძალიან მაღალი ხარისხით არასოდეს გამოირჩეოდნენ, მაგრამ ასეთი „იაღლიშები" მაინც არ მოსდიოდათ. უხარისხობის მხრივ ასევე თავი დაგვამახსოვრა **Princo**-მ და **Melody**-მ. პირველი მათგანს ამაყი წარწერა **2-56x** კი აწერია, მაგრამ მისი მოჭრა **40x**-ზე მეტი სიჩქარით შეუძლებელია, თანაც მხოლოდ ამ დისკმა შესძლო და ოვერბორნინგის დრო არ აჩვენა, მართალია მხოლოდ **TEAC CD-W552E**-ში. იგივე დისკმა **ASUS CRW-5232AS**-ში თუმც გაიარა აღნიშნული ტესტი, მაგრამ **710 MB**-ის იმავე **CD-RW**-ში ჩაწერისას დისკი მოკვდა, რაც ჩემს არცთუ პატარა პრაქტიკაში პირველად მოხდა.

მაღალი ხარისხით გამორჩეული დისკები რამდენიმე ფირმას აღმოაჩნდა, განსაკუთრებით თავი მოგვაწონეს **SONY**-სა და **VERBATIM**-ს დისკებმა. ორივე მათგანს საფარველის ხარისხი ძალიან მაღალ დონეზე აქვთ გადაწყვეტილი. თუ ზოგადად დისკის საფარველი ოთხი ან ხუთი შრისაგან შედგება, ამ უკანასკნელთა საფარველი ექვს-ექვსი შრისგანაა შედგენილი. მაშ ასე, **CD**-დისკის დამზადებისას ფირმების უმეტესობა იყენებს ოთხშრიან მეთოდს. თუმც სულ მათი რაოდენობა კი ექვსია:

1. ეტიკეტი ანუ ლაბელი **(Label)**;
2. ნაფხაჭნებისგან დამცავი საფარველი ან **Printable** ზედაპირი;
3. **UV-cured** ლაქი;
4. ამრეკლავი ზედაპირი (ოქრო, ვერცხლი ან ალუმინის რაიმე შენადნობი).
5. აქტიური **Dye** შრე, უშუალოდ რომელზეც ხდება ჩაწერა;
6. პოლიკარბონატული საფუძველი (გამჭვირვალე პლასტიკატი)

უხარისხო **CD**-დისკების უმეტესობაში პირველი ორი შრე არ ასებობს, ამიტომ ასეთი დისკების სიცოცხლის პერიოდი ძალზე მოკლეა.

კომპაქტის ჩამწერი ზედაპირის ფერი დამოკიდებულია **UV-cured** ლაქის შემადგენლობაზე. თუ გამოყენებულია ციანინი **(Cyanine)**, იგი ცისფერია, ხოლო თუ ფტალოციანინი **(PhthaloCyanine)**, ზედაპირი მწვანე ფერის იქნება, ფერის გარდა ამ ორ საფარველს ის განსხვავებაცაა, რომ ცისფერზედაპირიანი დისკები ძალიან დიდხანს სძლებენ, ოღონდ თუ მოარიდებთ მზის პირდაპირ მოქმედებას, ვიდრე მათი მწვანედაპირიანი მოძმეები. მაშ, ასე დასკვნები თვითონ გააკეთეთ.

ტესტირებისთვის ჩვენს მიერ გამოყენებულ იქნა შემდეგი პროგრამები

1. **Ahead Nero 6.3.1.6 Ultra Edition**, რომლის საშუალებითაც მოვჭერით ჩვენს მიერ ტესტირებული დისკები, ყველა მათგანზე ჩავწერეთ ერთი და იგივე მოცულობის მქონე ფაილი – ანიმაციური ფილმი „ნემოს ძიებაში", რომელიც **694 MB**-ს იწონიდა.

2. **Nero CDSpeed 2.0.11.4**, მისი საშუალებით შემოწმდა მოჭრილი დისკის ხარისხი (ქვეპუნქტი **CD Quality Test**) და დისკზე ზედმეტი ინფორმაციის ჩაწერის შესაძლებლობის – ოვერბონრინინგის ტესტი (ქვეპუნქტი **Overburning Test**).

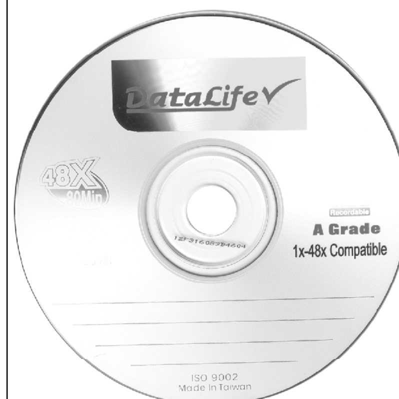
3. **CDRIdentifier 1.6.3.0**-ის საშუალებით ჩვენ გავარკვიეთ დისკის გამომშვებისა და საფარველის ხარისხი.

ტესტირებისისას ჩვენ გამოვიყენეთ ორი სხვადასხვა ფირმის **CD-RW: ASUS CRW-5232AS** და **TEAC CD-W552E**, რომლებიც დაახლოებით ერთი და იგივე ხარისხისაა, მათი მონაცემები ზემოთ არის მოყვანილი.

ჩაწერის შემდეგ დისკები იტესტებოდა როგორც ერთ, ასევე მეორე **CD-RW**-ში. ასე რომ, წარმოდგენილი შედეგები რამდენიმე დისკის მიერ ნაჩვენები შედეგების გასაშუალებული რეზულტატებია.

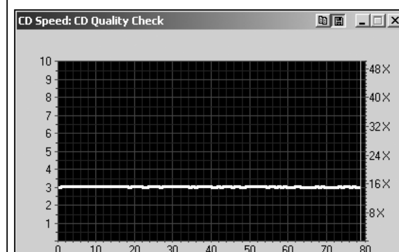
DATALIFE 48x

გამომშვები	Postech
საფარველი	1 (ციანინი)
ATIP	97:26.11
მაქს.ზომა	702.83MB (79:59.73)
ჩაწერის საშ. დრო	3.16



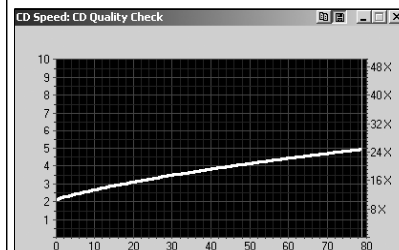
ASUS CRW-5232AS

სიჩქარეები	(4,8,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი	727 MB
C2 შეცდომები	0



TEAC CD-W552E

სიჩქარეები	(4,8,12,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი	789 MB
C2 შეცდომები	0



ვერდიქტი

+ დაბალი ფასი (~0,7-1.2 ლარი)
+ შეცდომების არარსებობა
+ ჩაწერის შედარებით მცირე დრო
+ ოვერბორნინგი - 727 MB
- საფარველის დაბალი ხარისხი, გათვლილია ხანმოკლე შენახვისთვის, სიფაქიზის გამო, შესაძლოა, დროთა განმავლობაში დაზიანდეს
- ჩაწერის შემდგომ დისკის მაღალ სიჩქარეზე კითხვის შეუძლებლობა

საშუალო ხარისხი



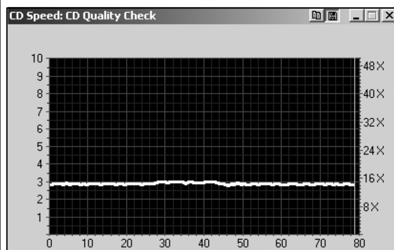
IMATION 52x

გამომშვები	Moser Baer India Ltd.
საფარველი	6 (ფტალოციანინი)
ATIP	97:17.06
მაქს.ზომა	702.83MB (79:59.74)
ჩაწერის საშ. დრო	3.25



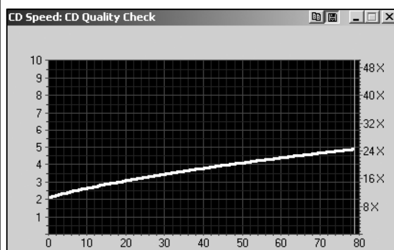
ASUS CRW-5232AS

სიჩქარეები	(4,8,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი	720 MB
C2 შეცდომები	0



TEAC CD-W552E

სიჩქარეები	(4,8,12,16,24,32,40,48)x
ოვერბორნინგი	728 MB
C2 შეცდომები	0



ვერდიქტი

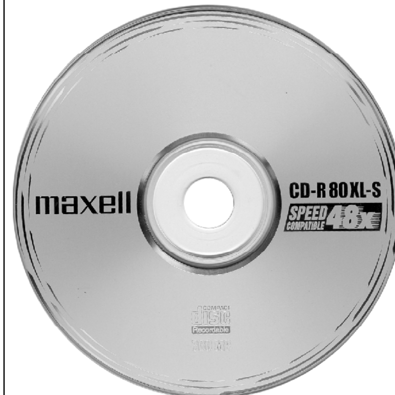
- \+ დაბალი ფასი (~0,7-1.3 ლარი)
- \+ შეცდომების არარსებობა
- – საფარველის დაბალი ხარისხი, გათვლილია ხანმოკლე შენახვისთვის, სიფაქიზის გამო, შესაძლოა, დროთა განმავლობაში დაზიანდეს
- – ჩაწერის საშუალო დრო
- – ჩაწერის შემდგომ დისკის მაღალ სიჩქარეზე კითხვის შეუძლებლობა
- – ოვერბორნინგი - 720 MB

საშუალო ხარისხი



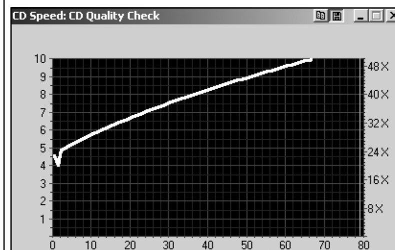
MAXELL 48x

გამომშვები	Hitachi Maxell
საფარველი	9 (ფტალოციანინი)
ATIP	97:25.29
მაქს.ზომა	702.83MB (79:59.74)
ჩაწერის საშ. დრო	2.39



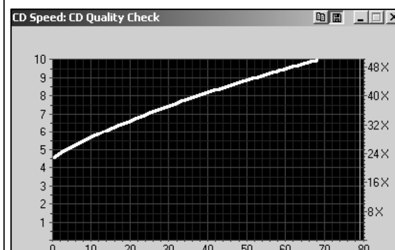
ASUS CRW-5232AS

სიჩქარეები	(4,8,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი	729 MB
C2 შეცდომები	0



TEAC CD-W552E

სიჩქარეები	(4,8,12,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი	728 MB
C2 შეცდომები	0



ვერდიქტი

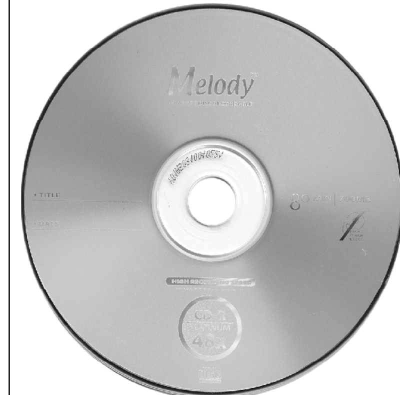
- \+ საფარველის მაღალი ხარისხი, გათვლილია ხანგრძლივი შენახვისთვის, თუმცა ამ მახასიათებლით **Verbatim**-ს ჩამოუვარდება
- \+ ჩაწერის მცირე დრო
- \+ შეცდომების არარსებობა
- \+ ჩაწერის შემდგომ დისკის მაღალ სიჩქარეზე კითხვის შესაძლებლობა
- \+ ოვერბორნინგი - 728 MB
- — ძალიან მაღალი ფასი (~1,8 ლარი)

მაღალი ხარისხი



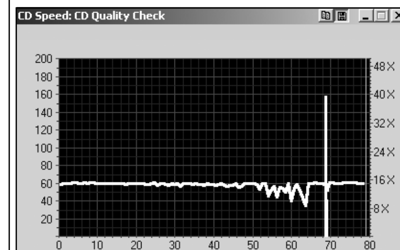
MELODY 48x

გამომშვები	Plasmon
საფარველი	8 (ფტალოციანინი)
ATIP	97:27.18
მაქს.ზომა	702.83MB (79:59.74)
ჩაწერის საშ. დრო	4.29



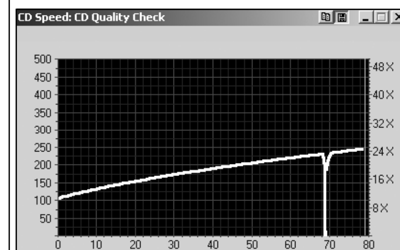
ASUS CRW-5232AS

სიჩქარეები	(4,8,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი	730 MB
C2 შეცდომები	583



TEAC CD-W552E

სიჩქარეები	(4,8,12,16,24,32,40,48)x
ოვერბორნინგი	716 MB
C2 შეცდომები	585



ვერდიქტი

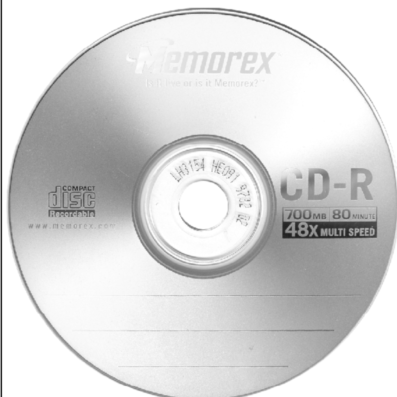
- \+ დაბალი ფასი (~0,7-1.2 ლარი)
- – საფარველის დაბალი ხარისხი, გათვლილია ხანმოკლე შენახვისთვის, სიფაქიზის გამო, შესაძლოა, ერთ თვეშიც დაზიანდეს
- – ჩაწერის ძალიან დიდი დრო
- – შეცდომების დიდი რაოდენობა
- – ჩაწერის შემდგომ დისკის მაღალ სიჩქარეზე კითხვის შეუძლებლობა
- – ოვერბორნინგი - 716 MB

დაბალი ხარისხი



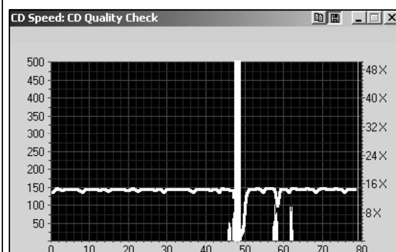
MEMOREX 48x

გამომშვები	CMC Magnetics
საფარველი	6 (ფტალოციანინი)
ATIP	97:26.66
მაქს.ზომა	702.82MB (79:59.71)
ჩაწერის საშ. დრო	4.50



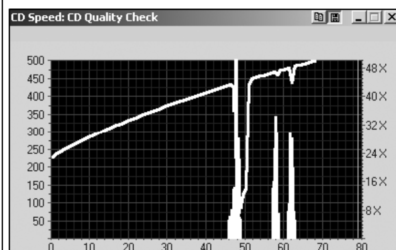
ASUS CRW-5232AS

სიჩქარეები	(4,8,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი	734 MB
C2 შეცდომები	11 927



TEAC CD-W552E

სიჩქარეები	(4,8,12,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი	737 MB
C2 შეცდომები	21867



ვერდიქტი

+ დაბალი ფასი (~0,8-1.2 ლარი)
+ ოვერბორნინგი - 734 MB
- საფარველის დაბალი ხარისხი, გათვლილია ხანმოკლე შენახვისთვის, სიფაქიზის გამო, შესაძლოა, ერთ კვირაშიც დაზიანდეს
- ჩაწერის ძალიან დიდი დრო
- შეცდომების უდიდესი რაოდენობა
- ჩაწერის შემდგომ დისკის მაღალ სიჩქარეზე კითხვის შეუძლებლობა

დაბალი ხარისხი



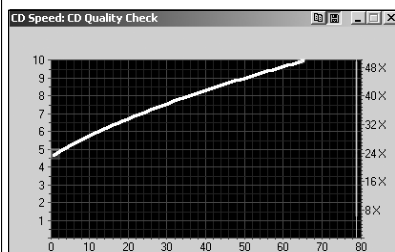
PROFORMANCE 52x

გამომშვები	Prodisc
საფარველი	9 (ფტალოციანინი)
ATIP	97:32.19
მაქს.ზომა	702.82MB (79:59.71)
ჩაწერის საშ. დრო	2.45



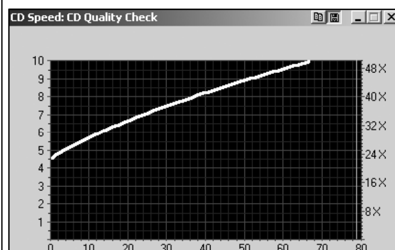
ASUS CRW-5232AS

სიჩქარეები	(4,8,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი	727 MB
C2 შეცდომები	0



TEAC CD-W552E

სიჩქარეები	(4,8,12,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი	724 MB
C2 შეცდომები	0



ვერდიქტი

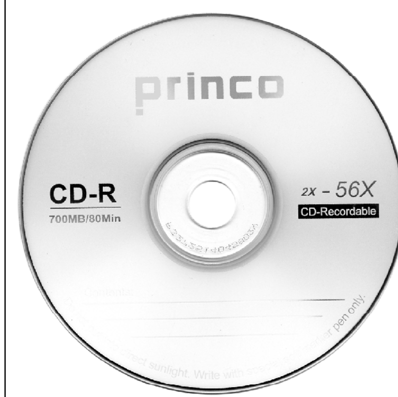
+ დაბალი ფასი (~0,8-1.4 ლარი)
+ ჩაწერის მცირე დრო
+ შეცდომების არარსებობა
+ ჩაწერის შემდგომ დისკის მაღალ სიჩქარეზე კითხვის შესაძლებლობა
+ ოვერბორნინგი - 724 MB
- საფარველის საშუალო ხარისხი, გათვლილია ხანმოკლე შენახვისთვის, სიფაქიზის გამო შესაძლოა დროთა განმავლობაში დაზიანდეს

მაღალი ხარისხი



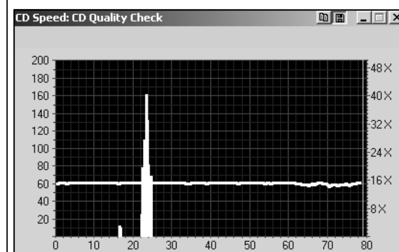
PRINCO 2-56x

გამომშვები	Princo
საფარველი	8 (ფტალოციანინი)
ATIP	97:27.28
მაქს.ზომა	702.83MB (79:59.74)
ჩაწერის საშ. დრო	4.49



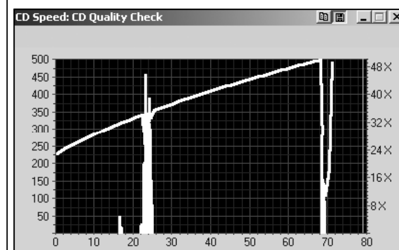
ASUS CRW-5232AS

სიჩქარეები	(4,8,16,24,32,40)x
ოვერბორნინგი	721 MB
C2 შეცდომები	2499



TEAC CD-W552E

სიჩქარეები	(4,8,12,16,24,32)x
ოვერბორნინგი	N/A
C2 შეცდომები	14670



ვერდიქტი

+ დაბალი ფასი (~0,7-1.1 ლარი)
- საფარველის დაბალი ხარისხი, გათვლილია ხანმოკლე შენახვისთვის, სიფაქიზის გამო, შესაძლოა, ერთ თვეშიც დაზიანდეს
- ჩაწერის ძალიან დიდი დრო
- შეცდომების უდიდესი რაოდენობა
- ჩაწერის შემდგომ დისკის მაღალ სიჩქარეზე კითხვის შეუძლებლობა
- ოვერბორნინგი - გაურკვეველია

დაბალი ხარისხი



SONY 48x

გამომშვები SONY
საფარველი 6 (ფტალოციანინი)
ATIP 97:24.16
მაქს.ზომა 702.83MB (79:59.74)
ჩაწერის დრო 3.45



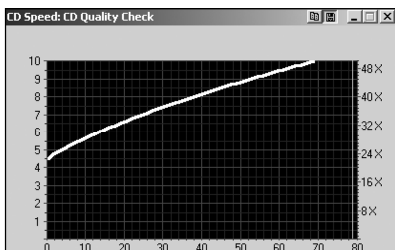
ASUS CRW-5232AS

სიჩქარეები (4,8,16,24,32,40,48)x
ოვერბორნინგი 726 MB
C2 შეცდომები 0



TEAC CD-W552E

სიჩქარეები (4,8,12,16,24,32,40,48)x
ოვერბორნინგი 745 MB
C2 შეცდომები 0



ვერდიქტი

+ დაბალი ფასი (~0,8-1.3 ლარი)
+ საფარველის მაღალი ხარისხი, გათვლილია ხანგრძლივი შენახვისთვის, თუმცა ამ მახასიათებლით **Verbatim**-ს ჩამოუვარდება
+ შეცდომების არარსებობა
+ ჩაწერის შემდგომ დისკის მაღალ სიჩქარეზე კითხვის შესაძლებლობა
+ ოვერბორნინგი - **726 MB**
- ჩაწერის საშუალოზე მეტი დრო

მაღალი ხარისხი



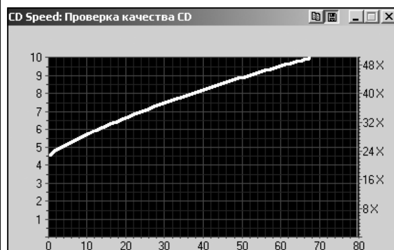
TDK COLOR 52x

გამომშვები RITEK
საფარველი 7 (ფტალოციანინი)
ATIP 97:15.17
მაქს.ზომა 702.82MB (79:59.70)
ჩაწერის საშ. დრო 2.40



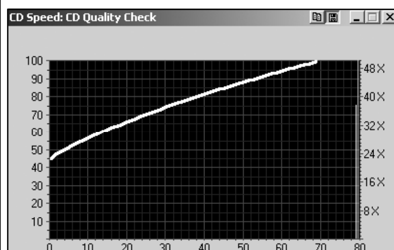
ASUS CRW-5232AS

სიჩქარეები (4,8,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი 722 MB
C2 შეცდომები 0



TEAC CD-W552E

სიჩქარეები (4,8,16,24,32,40,48,52)x
ოვერბორნინგი 719 MB
C2 შეცდომები 0



ვერდიქტი

+ ჩაწერის მცირე დრო
+ შეცდომების არარსებობა
+ ჩაწერის შემდგომ დისკის მაღალ სიჩქარეზე კითხვის შესაძლებლობა
- მაღალი ფასი (~1,5 ლარი)
- საფარველის საშუალო ხარისხი, გათვლილია ხანმოკლე შენახვისთვის, სიფაქიზის გამო შესაძლოა დროთა განმავლობაში დაზიანდეს
- ოვერბორნინგი - **719 MB**

მაღალი ხარისხი



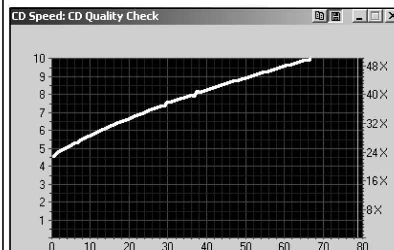
VERBATIM 48x

გამომშვები Mitsubishi
საფარველი 3 (ციანინი)
ATIP 97:34.23
მაქს.ზომა 702.83MB (79:59.73)
ჩაწერის საშ. დრო 3.16



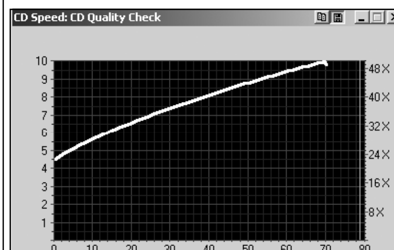
ASUS CRW-5232AS

სიჩქარეები (4,8,16,24,32,40,48)x
ოვერბორნინგი 721 MB
C2 შეცდომები 0



TEAC CD-W552E

სიჩქარეები (4,8,16,24,32,40,48)x
ოვერბორნინგი 721 MB
C2 შეცდომები 16



ვერდიქტი

+ ჩაწერის შედარებით მცირე დრო
+ შეცდომების არარსებობა
+ ჩაწერის შემდგომ დისკის მაღალ სიჩქარეზე კითხვის შესაძლებლობა
+ საფარველის არაჩვეულებრივი ხარისხი, გათვლილია მრავალწლიანი შენახვისთვის. სპეციალური დამცველი შრე **Super Azo.**
+ ოვერბორნინგი - **721 MB**
- მაღალი ფასი (~1,5 ლარი)

მაღალი ხარისხი





თამაში
WORLD OF WARCRAFT
ჟანრი .... ONLINE RPG
გამომცემელი .... BLIZZARD
მწარმოებელი .... BLIZZARD
რელიზის თარიღი 01.09.04

იქ, სადაც მიგვყავართ ოცნებას

როცა დუმილი ოქროა...

არსებობენ კომპანიები, რომლებიც თავისი სათამაშო პროდუქციის რეკლამაზე ყოველწლიურად მილიონობით დოლარს ხარჯავენ. **Electonic Arts, Sony, Vivendy, Microsoft -** ამ კომპანიების ბანერებით აჭრელებულია მრავალი ვებ-გვერდი. დიდი სატელევიზიო შოუ-პროგრამები, სარეკლამო აბრები ქუჩებზე და გზატკეცილებზე აიძულებს გეიმერს შეიძინოს ამ კომპანიების ნაწარმი. მაგრამ არსებობს ისეთი კომპანიებიც, რომლებიც არამარტო არ გვაბეზრებენ თავს, არამედ მათი ოფისის მიგნებაც თითქმის შეუძლებელია, თუმცა თამაშების ყველა ჭეშმარიტმა მოყვარულმა იცის მათი არსებობა. ასეთთა რიცხვში, უკვე თითქმის ათწლეულზე მეტია ერთ-ერთი გამორჩეული და დამოუკიდებელი ადგილი კომპანია **Blizzard**-ს უკავია.

თუ კომპანიების უმეტესობა დიდი მეგაპოლისების ცენტრალურ ქუჩებზეა განლაგებული, ბანკებისა და მუზეუმების გვერდით, **Blizzard**-მა თავისი ბინადრობის ადგილად სამხრეთ კალიფორნიის ერთ-ერთი წყნარი გარეუბანი ამოირჩია, სადაც მშვიდად და აუჩქარებლად მუშაობს თავის არაჩვეულებრივ თამაშებზე, თანაც იმდენად აუჩქარებლად, რომ ხშირად გადააქვს ოფიციალური რელიზები გაურკვეველი დროით. მე მგონი, არ არსებობს ისეთი გეიმერი, რომელსაც ცხოვრებაში ერთხელ მაინც არ ენახოს **Warctaft**-ის, **Diablo**-ის ან **Starcraft**-ის ფანტასტიკური სამყაროები და არ მოხიბლულიყოს მათი სილამაზითა და შინაარსით.

ამ ორი წლის წინათ **Blizzard**-მა გააკეთა ახალი **Online RPG**-ს განაცხადი, რომელმაც **World Of Warctaft**-ის სახელი მიიღო და დღიდან თავისი გამოჩენისა დედამიწის ყველა კუთხე-კუნჭულში მრავალი ჭორის მიზეზი შეიქმნა. მოდით, განვმარტოთ ტერმინი **RPG**, რომელიც აბრივიატურაა და იშიფრება როგორც **Role Player Game**. ამის ახსნა საკმაოდ ძნელია, რამეთუ ტერმინი ბევრ რამეს გულისხმობს, კერძოდ კი ეს არის თამაში, რომელშიც გეიმერი არამარტო იბრძვის და აგროვებს სხვადასხვა რესურსს, არამედ მისი ძირითადი მოვალეობა თავისი გმირის სწორი ინდივიდუალური განვითარებაა, რაც გულისხმობს პერსონაჟის კლასის მიხედვით ისეთ ზრდას, რომელიც თამაშის მომავალ ეტაპებზე არ გამოიწვევს მის უნიათობას და ამის გარდა, ასეთი ტიპის თამაშებში აუცილებელია, როგორც კომპიუტერულ, ასევე ადამიანის მიერ მართულ პერსონაჟებთან საერთო ენის გამონახვაც. **RPG**-ს ტიპის თამაშების ყველაზე ცნობილი წარმომადგენლებია **Diablo, Baldur Gate, Ultima** და **Fallout**. თუ ერთ-ერთი მათგანი მაინც გინახიათ, ჩათვალეთ, რომ **World Of Warctaft** თქვენთვის უცნობი არ იქნება. **Online** აშკარად ნიშნავს, რომ თამაში გათვლილია ინტერნეტის გამოყენებაზე ანუ თქვენი მოწინააღმდეგე თუ მეგობარი არამარტო კომპიუტერი იქნება, არამედ ჩვეულებრივი ადამიანი მსოფლიოს ნებისმიერი ქვეყნიდან, თუმცა, როგორც სულ ახლახანს გაირკვა, თამაშს **Single** ვერსიაც ექნება.

პლანეტა სახელად აზეროტი

1994 წელს ჩვენი პლანეტის გეიმერების დიდმა ნაწილმა შეიტყო ახალი დასახლებული სამყაროს არსებობა. არა, სიგნალი არ მოსულა რომელიმე შორეული პლანეტიდან და არც სიცოცხლე აღმოუჩენიათ მარსზე, უბრალოდ ამ წელს კომპანია **Blizzard**-მა საზოგადოებას წარუდგინა ახალი თამაში, **RTS** ანუ ჩვენებურად რომ ვთქვათ, სტრატეგია რეალურ დროში, **Warctraft**-ი, რომელიც თამამად შეიძლება ჩაითვალოს ამ ჟანრის ფუძემდებლად. **Warctraft**-ის ზღაპრული სამყარო აზეროტი, რომელიც იმ დროისთვის ორი რასის, ადამიანების და ორკების საბრძოლო ველი იყო, სულ მალე ძალზე პოპულარული გახდა. გავიდა კიდევ რაღაც დრო და ამ ჯადოსნურ მიწაზე სხვა რასებმაც მოიკიდეს ფეხი. **Blizzard**-ის მიერ პლანეტაზე დღესდღეობით ათვისებულია აზეროტის გარდა სხვა, ახალი კონტინენტებიც: ლონდერონი და კა-

ლიმდორი, რომლებიც აზეროტთან ერთად ახალი თამაშის **World of Warcraft**-ის სათამაშო პოლიგონად არის ქცეული, რასების რაოდენობაც ორიდან რვამდე გაიზარდა და თამაშის ჟანრიც შეიცვალა. მაშ ასე, რას გვთავაზობს აზეროტის ზღაპრული მიწები ჩვენ, უბრალო მოკვდავებს.

WOW-ში შეგვიძლია ავირჩიოთ თუ რა რასის იქნება ჩვენი პერსონაჟი, ერთ-ერთი კლასი თამაშში არსებული ცხრა სრულფასოვანი კლასიდან და შევეცადოთ საკუთარი ამბიციების განხორციელებას. ამასთანავე თითოეული რასისთვის იარსებებს კლასობრივი შეზღუდვები, ანუ გარკვეული რასისთვის იქნება კლასები, რომლების არჩევაც შესაძლებელია და ისეთებიც, რომლებიც მისთვის მიუღწეველია. ახალ თამაშში შეგვიძლია გავერთიანდეთ გუნდებში და გილდიებში, მოვიხვეჭოთ დიდება და სიმდიდრე კეთილი ან ბოროტი გზით, ან უბრალოდ გავხდეთ ამ ზღაპრული ქვეყნის ყველაზე გამოჩენილი პოლიტიკოსი, მეომარი ან ხელოსანი.

საერთოდ ასეთი ტიპის თამაშების ძირითად ნაკლს მათში დავალებების მცირე რაოდენობა და მათი ზოგადი უინტერესობა წარმოადგენს, რაც ძალიან მალე მათთვის თავის დანებების მიზეზი ხდება. ზემოაღნიშნულის გამო **Blizzard**-მა გადაწყვიტა თამაში ისეააწყოს, რომ იგი დროის ნებისმიერ მონაკვეთში ყველასთვის თავისებურად საინტერესო იყოს, ამისთვის მხოლოდ დღეს არსებულ დახურულ ბეტა-ვერსიაში სულ რაღაც **1500**-მდე სხვადასხვა ტიპის დავალებაა, ზოგიერთი მათგანის მიღება დროის გარკვეულ მონაკვეთში შეიძლება, ზოგის კი ნებისმიერ დროს, ნაწილის შესრულება მხოლოდ ღამით ან დღისით არის შესაძლებელი, ზოგის კი მხოლოდ ერთხელ წელიწადში ან თვეში. დავალებების აღება მხოლოდ **NPC (Non Player Character)**-სგან ანუ კომპიუტერის მიერ მართული პერსონაჟისგან შეიძლება, თანაც ამის დანახვა ადვილია ამ უკანასკნელის თავს ზემოთ არსებული ძახილის ნიშნის გამოჩენით. თუმცა, როგორც გამომცემლები ირწმუნებიან, თამაშში აუცილებელი არ იქნება ყველა დავალების შესრულება, შეგიძლიათ საერთოდ არც კი იფიქროთ ამაზე, უბრალოდ იცხოვრეთ ამ ზღაპრულ გარემოში და სრული სიამოვნება მიიღეთ ბუნებისა და საკუთარი ხელობისგან. თამაში საშუალებას მოგცემთ გახდეთ მჭედელი, მზარეული, მაღაროელი ან თუნდაც თერძი, ეს კი იმის გარდა, რომ შეგიძლიათ უბრალოდ თქვენს მიერ არჩეული კლასის პერსონაჟის განვითარება. მაგრამ ერთია, დავალებების შესრულება ერთგვარად გაგიაადვილებთ შრომას და უნიკალურ მასალებსაც „გაგაჩითვინებთ“ თქვენი პროფესიისთვის.

იმის გამო, რომ თამაშისგან ერთგვარი სოციალური ექსპერიმენტი კი არა, არამედ ჯადოსნური ზღაპარი გამოვიდეს, **Blizzard**-მა უარი თქვა დღევანდელი თამაშების ისეთ სუპერთანამედროვე მიღწევაზე, როგორიცაა პერსონაჟების და გარემოს ფოტორეალიზმი, სწორედ აქედან გამომდინარეობს თამაშის ანიმაციური გრაფიკა, ბოლოს და ბოლოს, როგორც თქვა ამ კომპანიის უმცროსმა დიზაინერმა ჯეფ კაპლანმა, თამაში მაქსიმალურად უნდა იყოს გათვლილი მართლაც თამაშისთვის და არა ამ თამაშში ცხოვრებისთვისო, რაც ალბათ, დამეთანხმებით ახალი თამაშების უმეტესობისთვის ავ სენად არის ქცეული. კომპანია დროთა განმავლობაში აპირებს ახალი სათამაშო ზონების დამატებას, ასევე თამაშს დაემატება ახალი ტიპის სხვადასხვა ნივთები და მონსტრები. თუმცა ამას ალბათ ახლო მომავალში ნაღდად ვერ ვნახავთ.

WOW-ში კარგად არის გადაწყვეტილი გუნდების და გილდიების არსებობაც, თამაშში შესაძლებელია გარკვეული საფასურის გადახდით (იგულისხმება თამაშში არსებული ვალუტა) რომელიმე ქალაქში უძრავი ქონების შეძენა. ასევე შესაძლოა შენობების არქიტექტურული პროექტის საკუთარი გემოვნებით შერჩევა და შემდგომ აშენება. თამაშში იქნება მიწის საფასურის გადასახადები და იჯარაც. აშენებულ ან ნაქირავებ შენობებში შეგიძლიათ საკუთარი გილდიების შექმნა, რომელშიც გარკვეული პროფესიის, რასის ან კლასის პერსონაჟები გაერთიანდებიან. ასეთ გილდიაში პერსონაჟების მინიმალური რაოდენობა **12** კაცით განისაზღვრება. გილდიას ექნება არამარტო თავისი შტაბ-ბინა, არამედ ერთნაირი ტანსაცმელი, საერთო წესდება და მიზნები. გილდიების და მათი უფროსების, ე.წ. ოსტატების საშულებით მოხდება პერსონაჟების დიდი რიცხვიდან ვირტუალური ქალაქების მმართველების არჩევა და საერთო პოლიტიკურ-ეკონომიკური გადაწყვეტილებების მიღება.

ასევე კარგად არის გადაწყვეტილი თამაშის ინტერფეისის საქმეც, რომელიც როგორც ყოველთვის თავისი სიმარტივით, მაგრამ ამავე დროს საკმაოდ დიდი ფუნქციონალურობით გამოირჩევა. თუმცა იგივე შეიძლება ითქვას **Blizzard** -ის ყველა თამაშზე. მოთამაშისთვის შესაძლო იქნება ე.წ. მოკლე ანუ „ცხელი“ კლავიშების გამოყენება, ანუ გარკვეული მოქმედების რაიმე კლავიშზე „ჩამოკიდება“. როგორც თავად კომპანია ირწმუნება, მათი რიცხვი საბოლოო რელიზში სამოცდაათს მაინც მიუკაკუნებს.

ერთი სიტყვით, ყველაფერი კეთდება იმისთვის, რომ თამაშის პროცესი რაც შეიძლება კომფორტული და მიმზიდველი გახდეს. ხოლო საბოლოოდ რა გამოვა, სექტემბერში ვნახავთ. რა თქმა უნდა თუ **Blizzard**-მა კიდევ ერთხელ არ მოახერხა თამაშის გაურკვეველი დროით გადავადება, რაც ამ კომპანიიისთვის ნაღდად უცხო ხილი არ არის.



როგორც ყოველთვის, ინტერფეისი არ მოითხოვს მოთამაშის ტვინის რუხი ნივთიერების ადუღებას

რასიზმის სათავეებთან

ახლა მოდით, თამაშში არსებულ ქალაქებსა და რასებს გადავავლოთ თვალი. აზეროტის ბარაქიან მიწებზე რვა რასას დაუდია ბინა. რასები ორ დაჯგუფებად არიან გაყოფილნი, ორ მოსისხლე მტრად, ალიანსად და ურდოდ. თქვენ მოგიწევთ არჩევანის გაკეთება კეთილ ან ბოროტ ძალებს შორის. ალიანსის რასებში მოაიზრებიან ადამიანები, ღამის ელფები, გნომები და დვარფები, რომლებიც თეთრი დროშის ქვეშ არიან გაერთიანებული. ურდოში შედის ისეთი რასები, როგორიცაა ორკები, ტაურენები, ტროლები და მკვდრები, ესენი რომ ყველა ფერიდან შავს ამჯობინებენ, ლაპარაკიც კი ზედმეტია. თითოეულ რასას საკუთარი ტერიტორია და დედაქალაქი გააჩნია, რომელიც მოწინააღმდეგისთვის დახურულია. ასე, მაგალითად, მკვდარს აირონფორჯში ვერ შეხვდებით, ისევე როგორც ადამიანს ანდერსიტიში, თუმცა გნომების და ღამის ელფების შტორვინდში ან თუნდაც აირონფორჯში ნახვა არავის გაუკვირდება. **Blizzard**-ი იმასაც გვპირდება, რომ ისეთი ქალაქები და ტერიტორიებიც იქნება, სადაც რვავე რასის წარმომადგენლის ერთად ნახვა არავისთვის მოულოდნელი არ აღმოჩნდება. მაშ, ასე თამაშში არსებული რასები ასე გამოიყურებიან:



პერსონაჟის თავდაპირველი გენერაციის ფანჯარა - ყველაფერი გენიალური მარტივია

ალიანსი

ადამიანები/HUMANS

მშობლიური კონტინენტი – აზეროტი;
რუკაზე სასტარტო უბანი – ნორტშირი; **(Northshire)**, ელვინი **(Elwynn)**
დედაქალაქი – შტორმვინდი **(Stormwind)**;
შესაძლო კლასები – მეომარი, ჯადოქარი, დემონოლოგი, პალადინი, ყაჩაღი, ქურუმი.

ღამის ელფები/NIGHT ELVES

მშობლიური კონტინენტი – კალიმდორი;
რუკაზე სასტარტო უბანი – ტელდრასილი **(Teldrassil)**;
დედაქალაქი – დარნასუსი **(Darnassus)**;
შესაძლო კლასები – მეომარი, მონადირე, დრუიდი, ყაჩაღი, ქურუმი.

დვარფები/DWARVES

მშობლიური კონტინენტი – აზეროტი;
რუკაზე სასტარტო უბანი – ენვილმარი **(Anvilmar)**, დან მოროგი **(Dun Morogh)**;
დედაქალაქი – აირონფორჯი **(Ironforge)**;
შესაძლო კლასები – მეომარი, ჯადოქარი, მონადირე, პალადინი, ყაჩაღი, ქურუმი.

გნომები/GNOMES

მშობლიური კონტინენტი – აზეროტი;
რუკაზე სასტარტო უბანი – ენვილმარი **(Anvilmar)**, დან მოროგი **(Dun Morogh)**;
დედაქალაქი – აირონფორჯი **(Ironforge)**;
შესაძლო კლასები – მეომარი, ჯადოქარი, დემონოლოგი, ყაჩაღი

ურდო

ორკები/ORCS

მშობლიური კონტინენტი – კალიმდორი;
რუკაზე სასტარტო უბანი – დუროტარი **(Durotar)**;
დედაქალაქი – ორგრიმარი **(Orgrimmar)**;
შესაძლო კლასები – მეომარი, შამანი, დემონოლოგი, მონადირე, ყაჩაღი.

ტაურენები/TAURENS

მშობლიური კონტინენტი – კალიმდორი;
რუკაზე სასტარტო უბანი – რედროკ მესა **(Redrock Mesa)**, მალგორი **(Mulgore)**;
დედაქალაქი – ტანდერ ბლაფი **(Thunder Bluff)**;
შესაძლო კლასები – მეომარი, შამანი, მონადირე, დრუიდი

მკვდრები/UNDEADS

მშობლიური კონტინენტი – ლონდერონი;
რუკაზე სასტარტო უბანი – ტირისფალის მინდვრები **(Tirisfal Glades)**;
დედაქალაქი – ანდერსიტი **(Undercity)**;
შესაძლო კლასები – მეომარი, ჯადოქარი, დემონოლოგი, ყაჩაღი, ქურუმი.

ტროლები/TROLLS

მშობლიური კონტინენტი – კალიმდორი;
რუკაზე სასტარტო უბანი – დუროტარი **(Durotar)**;
დედაქალაქი – ორგრიმარი **(Orgrimmar)**;
შესაძლო კლასები – მეომარი, ჯადოქარი, შამანი, მონადირე, ყაჩაღი, ქურუმი.

აზეროტის გზებზე

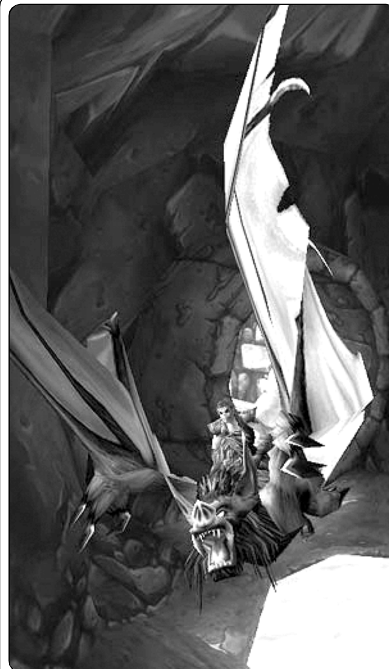
ალბათ შეეჩვიეთ იმ აზრს, რომ ერთი წერტილიდან მეორეში მოსახვედრად, მით უმეტესს თუ მანძილი საკმაოდ დიდია, საჭიროა რაიმე სატრანსპორტო საშუალებით სარგებლობა. ზღაპრულ სამყაროში, აბა სამარშუტო ტაქსს ან მეტროს სად შეხვდებით, მათ მაგივრობას კი თამაშში სხვადასხვა სამგზავრო ცხოველები და მაგიური შელოცვები გაგიწევენ. **Blizzard**-ის მიერ შექმნილი სამყარო იმდენად დიდია, რომ WOW-ის ერთი უკიდურესი წერტილიდან მეორეში მისაღწევად რამდენიმე საათი მაინც დაგჭირდებათ, ეს ახლა, როცა რუკას ჯერ კიდევ არ დამატებია სხვადასხვა ახალი ლოკაციები. ჩვენთვის მაქსიმალური კომფორტის შესაქმნელად და მგზავრობის დროის საგრძნობლად შემცირებისთვის **Blizzard**-მა თამაშში უამრავი გადაადგილების საშუალება განახორციელა. მაგალითად თუ შტორმვინდიდან აირონფორჯამდე ქვეითი ხერხით მისვლა **40** წუთში შეიძლება, იგივე გზაზე სამგზავრო გრიფონით ფრენისას სულ რაღაც **2-3** წუთი დაიხარჯება.

N11 ავტობუსი

ამაში შედის სიარული, სირბილი და ხტომა. თითოეული რასის წარმომადგენელს, იქნება ეს გიგანტი ტაურენი, თუ პატარა გნომი, ექნება ერთნაირი სიჩქარე და ხტომის სიმაღლე. რა თქმა უნდა, ეს ცოტა კომიკურად ჟღერს, მაგრამ თუ დაუფიქრდებით, რასებს შორის ბალანსისთვის ეს საკმაოდ კარგი რამაა. დიდი სიმაღლეებიდან ჩამოვარდნისას გაკლდებათ სიცოცხლე ან შეიძლება სულაც სულიც განუტევოთ. სირბილი არ არის დამოკიდებული ენერგიაზე, როგორც ეს **Diablo2**-ში იყო, WOW-ში ენერგია მხოლოდ პერსონაჟის სიცოცხლის რაოდენობაზე მეტყველებს. რაიმე შეზღუდვა სირბილზე ჯერ უცნობია, ასე რომ ირბინეთ იმდენი, რამდენიც გენებოთ. სირბილის დროს შეუძლებელია სროლა და შელოცვების გამოყენება: სროლისას გამოიყენება ისეთი პარამეტრი, როგორიცაა „ფოკუსი", რომელიც ნულს უტოლდება მოძრაობისას, ან სად გინახიათ ჯადოქარი, რომელიც სირბილისას იყენებდეს მაგიას, ჯადოების გამოყენებას კონცეტრაცია სჭირდება, ეს კი სირბილისას შეუძლებელია.

ფრენით და ცურვით

თამაშში ფრენა არცერთ პერსონაჟს არ ძალუძს, გამონაკლისია ალბათ დრუიდი ყორნის ფორმაში, მაგრამ ისიც კი არ დაფრინავს, არამედ რაღაც გარკველ სიმაღლეზე ლივლივებს ჰაერში, მას ამ დროს არც სიჩქარის და არც მიმართულების შეცვლა არ შეუძლია. ცურვისა და წყალში ყვინთვის უნარი ყველა რასის წარმომადგენელს გააჩნია, წყლის ქვეშ შესაძლოა ოდენ **90** წამით გაჩერება, თუმცა ალბათ იქნება ისეთი უნარიც, რომლითაც შესაძლო გახდება ამ დროის გაზრდა. თამაშში იარსებებს წყალქვეშა დავალებები, რომლებიც ჩაძირული გემზე ან ზღვის ფსკერზე გარკვეული ნივთების მოძიებასთან იქნება დაკავშირებული. მკვდრებს წყლის ქვეშ შეეძლებათ უსასრულო დროის გატარება, იმის გამო, რომ ამ უკანასკნელებს ჰაერი არ სჭირდებათ. და კიდევ, დრუიდს წყალშიც შევხვდებით, ოღონდ რა ფორმით, **Blizzard**-მაც თავად ჯერ კიდევ არ იცის.



ნავიგატორის გაფრენა: გიგანტური ღამურა-ვამპირები მხოლოდ მკვდრებს უხრიან ქედს

სამგზავრო ცხოველები

თითოეულ რასას ექნება თავისი განსაკუთრებული სამგზავრო ცხოველის ტიპი, რომლის გამოყენება თამაშის დასაწყისშივეა ნებადართული. ჯერჯერობით ცნობილია, რომ ადამიანებისთვის ესენი იქნება ცხენები **(Horses)**, ღამის ელფებითვის ე.წ. ღამის მახვილები **(Nightsabers)**, დვარფებისთვის ცხვრები **(Rams)**, ორკებისთვის კი მგლები **(Wolves)**, ტაურენებს თავისი გიგანტური ზომის გამო არ შეეძლებათ სამგზავრო ცხოველების გამოყენება, მაგრამ ამის მაგივრად მათ სწრაფი სირბილი - **Plains Running** ექნებათ. დემონოლოგებს შეეძლებათ კოშმარების გამოძახება, რომელიც სხვა არაფერია, თუ არა ჯოჯოხეთის ცხენები. ცხოველების დაქირავება სპეციალურ საჯინიბოებში ან გარკვეული დავალებების შესრულებით არის შესაძლებელი.

საჰაერო ტაქსი

გარდა ზემოთ ნახსენები ცხოველებისა თქვენ გმირს გრიფონის, ჰიპოგრიფის, ვივერნის ან გიგანტური ღამურის გამოყენებაც შეეძლება. ესენი კი ის მაგიური არსებებია, რომლებიც დაფრინავენ. ამასთანავე ღლისთვის ისიც ცნობილია, რომ გარკვეულ რასას თავისი სამგზავრო ფრინველი ეყოლება. ასე მაგალითად, ადამიანების, დვარფებისა და გნომების გადაყვანა გრიფონების მოვალეობაა, ღამის ელფები ჰიპოგრიფებს იყენებენ ამ მიზნისთვის, ორკები, ტაურენები და ტროლები კი ვივერნებთან მეგობრობენ, ხოლო მკვდრები პატივს გიგანტურ ღამურა-ვამპირებს სცემენ.

ზღვების მბრძანებლები

ზღვების და ოკიანეების გადალახვისთვის ალიანსის რასები ჩვეულებრივ სატვირთო და საბრძოლო გემებს გამოიყენებენ, როცა ურდოს ხალხები ამას საჰაერო გზას ამჯობინებენ — უზარმაზარ სამხედრო ცეპელინებს. წყლით დაფარული ტერიტორიების გადალახვისას შესაძლო იქნება სხვადასხვა დავალებების შესრულება, გემის დაცვით დაწყებული უდაბური კუნძულების აღმოჩენით დასრულებული. ასევე გემზე ყოფნისას შესაძლებელი იქნება აზარტული თამაშებით თავისუფალი დროის გაყვანა.

მაგიური პორტალები

თამაშში ორ კლასს შეეძლება მაგიური პორტალების შექმნა და გამოყენება, ესენია ჯადოქარი და დემონოლოგი, პირველის მაგია დაახლოებით იგივე პრინციპით მუშაობს, როგორც ჯადოქრისა **Diablo**-ში, დემონოლოგს კი შეეძლება პორტალის დადგმა სპეციალური რიტუალის საშუალებით და ამისთვის საჭირო იქნება სამი გმირის ერთად ყოფნა, რიტუალისას გუნდის მეოთხე წევრი გადაინაცვლებს დემონოლოგთან, ასე რომ ტელეპორტაციის ეს მეთოდი გარკვეულ შეზღუდვებს შეიცავს.

P.S. ამბობენ, რომ გნომებს შტორმვინდიდან აირონფორჯამდე რკინიგზა აქვთ გაყვანილიო. საინტერესოა, მოხერხდება თუ არა ასეთი მატარებლის გაქურდვა?

სამყაროს კლასიფიკაცია Blizzard-ისგან ანუ შეიცან გმირი შენი

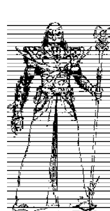
სიკვდილთან მოცეკვავე
მეომარი/WARRIOR

ფიქრობთ, რომ თქვენი ადგილი იქაა, სადაც ფოლადი მღერის და სიკვდილი გიცინით ძველი მეგობრის იერით, გსიამოვნებთ ხელჩართული ბრძოლა და გეზიზღებათ ყველანაირი მაგია, მაშინ თქვენი არჩევანი მეომარია. დიდი ფიზიკური ძალა და იარაღის ოსტატური ფლობა — აი, რას გვთავაზობს ეს კლასი. გარდა ამისა, არსებობს მთელი რიგი საბრძოლო ილეთებისა, რომლებიც ჩვეულებრივ მოკვდავთ არც კი დაესიზმრებათ. მეომარს შეუძლია ნებისმიერი ჯავშანი ჩაიცვას. მის პლიუსებს ისიც ემატება, რომ თამაშში არსებულ კლასთა შორის სიცოცხლის ყველაზე დიდი მაჩვენებელი გააჩნია. მინუსთა შორის კი მოიაზრება სიცოცხლის აღმდგენი უნარის უქონლობა.

მეომარს არ აქვს მანა ანუ მაგიური ენერგია, მის მაგივრად იგი ილეთებზე თავისივე მძვინვარებას ხარჯავს.

მეომარს შეუძლია იბრძოლოს, როგორც მარტომ, ასევე დიდ კომპანიაშიც. ყველაზე ეფექტურია მისი გამოყენება ბრძოლის წინა ხაზში პალადინთან და მკურნალ კლასებთან ერთად.

სტიქიების მბრძანებელი
ჯადოქარი/MAGE

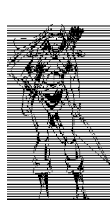


თუ ფიქრობთ, რომ მარჯვე დარტყმას ტერიტორიის ყინულით სწრაფი გაწმენდა სჯობს, თუ იარაღით ყოველდღიურ ვარჯიშს ბიბლიოთეკაში საათობით ჯდომა და შელოცვების დაზეპირება გირჩევნიათ, თქვენი ადგილი ჯადოქართა რიგში ყოფილა.

როგორც გვპირდება **Blizzard**-ი, ჯადოქრის შელოცვები ორი ტიპად დაიყოფა. ანუ, იქნება როგორც ორიენტირებული მეტოქის განადგურებაზე და ასევე ე.წ. „სამსახურეობრივი" შელოცვები.

ჯადოქრის ადგილი მეომრების ზურგს უკანაა, საიდანაც მას დიდი სარგებლობის მოტანა შეუძლია, მინუსთა რიცხვში კი სიცოცხლის მწირე რაოდენობასთან ერთად წესიერი ჯავშანის უქონლობაა.

მარტოხელა მონადირე
მონადირე/HUNTER



თუ ქალაქის ხმაურს ბუნების წიაღში გასეირნება გირჩევნიათ, თუ გიყვართ ცხოველები, ფრინველები და ჩვენი სხვა უმცროსი ძმები, თუ ყველანაირი იარაღიდან მშვილდი გირჩევნიათ, თქვენი საყვარელი კლასი მონადირეა.

ქვემოთ მოცემული ექსკურსი ზუსტად შეგარჩევინებთ თამაშში არსებული ცხრა სრულფასოვანი კლასიდან იმ ერთადერთს და განუმეორებელს, რომლითაც თქვენ გახდებით ცნობილი აზეროტის სამყაროში

მონადირის კლასის უნიკალური თვისებაა მოიშინაუროს გარეული ცხოველები, თანაც რაც უფრო მაღალია მისი დონე, მით სერიოზულია მოთვინიერებული ცხოველი ანუ **Pet**-ი. ეს უკანასკნელი ისევე იზრდება, როგორც თავად მონადირე, მაგრამ არ აკლებს თავის პატრონს არც სიყვარულს და არც მოპოვებულ გამოცდილებას. მონადირეს შეუძლია მოათვინიეროს ყველა არსება, რომელსაც აქვს მიკუთვნილი განსაზღვრება — **Beast**. სიკვდილის შემთხვევაში მონადირეს შეუძლია განმეორებით გამოიძახოს ცხოველი, ოღონდ მცირე დროის შემდეგ.

მონადირეს გააჩნია მეომრისა და ყაჩაღისთვის დამახასიათებელი უნარი - **Dual Wield** — ორი იარაღით ბრძოლის ხელოვნება, მაგრამ მისი მოწოდება მაინც მშვილდია, რომელიც მონადირის ხელში ტყვიამფრქვევს უფრო წააგავს, ვიდრე უბრალო მოღუნულ ჯოხს.

მონადირეს მეომრის მსგავსად არ აქვს მანის მცნება, მის მაგივრად მას ე.წ „ფოკუსი" გააჩნია, რომელიც დამიზნების დროსთან ერთად იზრდება და მოქმედებს როგორც სროლის სიზუსტეზე, ასევე სიძლიერეზეც. მონადირის მოძრაობისას ეს პარამეტრი ნულია, რაც არ იძლევა დამიზნებული სროლის საშუალებას სირბილისას.

ბუნების ამაყი შვილი
დრუიდი/DRUID

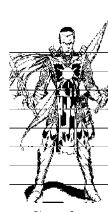


როდესმე გსურდათ გაგეგოთ, თუ როგორია ფრენა, თუ რას გრძნობს დათვი თავის ქურქში, ანდა გეცურათ ისე, როგორც თევზს, მოემზადეთ, მალე თქვენი სურვილი ახდება. აზეროტში ადამიანს ძალუძს მიიღოს ყველა ეს ფორმა, მხოლოდ თუ იგი დრუიდის კლასს აირჩევს.

თუ ქურუმი მაგიის გამოყენებისას თავის მფარველ ღმერთს მიმართავს, დრუიდი ბუნების ენერგიას იყენებს. მისი მაგია უფრო სამკურნალო-გამაძლიერებელი ხასიათისაა, ვიდრე გამანადგურებელი. დრუიდი ქურუმის ანალოგად განიხილება, თუმცა მისი არსენალი უკანასკნელთან შედარებით მწირეა.

დრუიდს შეუძლია თითქმის ყველა სპეციალობის სწავლა, მაგრამ არ შეუძლია რომელიმეში მაინც რაიმე გამოხატული წარმატების მიღწევა.

იღბლის ჯენტლმენი
ყაჩაღი/ROGUE



ფიქრობთ, რომ ქვეყანას ჩვეულებრივ მოკვდავად არ მოევლინეთ, თქვენი ერთადერთი მიზანი ისაა, რომ რაც შეიძლება მეტი სიამოვნება მიიღოთ ამ სიცოცხლისგან, თუ სამართებლის პირზე სირბილი თქვენი ცხოვრების კრედოა — არის გამოსავალი — გახდით ყაჩაღი.

ალბათ, გაგაკვირვებთ, თუ გეტყვით, რომ მას არც მეომრის ძალა და გამძლეობა აქვს, არც ჯადოქრის დისტანციური მაგია და არც პალადინივით შეუძლია თავისი გუნდის გაძლიერება, მაგრამ იგი ერთადერთია, ვისაც ძალუძს სულ მცირე დროში უზარმაზარი დაზიანების მიყენება მეტოქისთვის. სპეციალური დარტყმები: ზურგში დარტყმა **(Backtabs)**, მოტყუება **(Couge)**, გამოფატვრა **(Eviscerate)** და სხვები აქცევენ ყაჩაღს სუპერმებრძოლად. თუმცა ყაჩაღი ითვლება ბრძოლის წინა ხაზის მეომრად, მაგრამ მას ამისთვის არც დიდი სიცოცხლის მარაგი და არც ჯავშნის მრავალფეროვნება გააჩნია. ყაჩაღს შეუძლია ტყავისა და ნაჭრის ტანსაცმლის ჩაცმა, იარაღიდან იყენებს ხანჯლებს და პატარა ფარებს, თუმცა წვრთნის შემდეგ მისთვის ხელმისაწვდომი ხდება ერთხელიანი ხმლების, მშვილდების და სასროლი დანების გამოყენება.

კარგით, მინუსებზე უკვე ითქვა, ახლა პლუსებიც ჩამოვთვალოთ, მათი რაოდენობა კი მინუსებზე ბევრად მეტია:

1. უჩინარობა. ამ ნიჭის საშუალებით შესაძლოა უჩუმრად მიეპაროთ მოწინააღმდეგეს ზურგში ჩასარტყმელად;
2. ჯიბეების გასუფთავება. კომენტარი ნაღდად ზედმეტია...
3. ბოქლომების გაღება. ერთადერთი კლასია, რომელსაც მაგიის გარეშე შეუძლია ნებისმიერი სირთულის ჩამკეტი მექანიზმის გაღება;
4. მეათე დონიდან ყაჩაღს უჩნდება **Dual Wield** — ორი იარაღით ბრძოლის უნარი;
5. მეოცე დონიდან მას უკვე შეუძლია შხამების დამზადება და იარაღის მოწამვლა. მის მიერ დამზადებული შხამების გამოყენება გუნდის წევრებსაც შეუძლიათ...

ეშმაკის ფეხი
დემონოლოგი/WARLOCK



როდესმე გაგიტარებიათ ღამე სასაფლაოზე, გსიამოვნებდათ სიკვდილის სიახლოვე, თუ ასეა, ყოველივედან ერთადერთი დასკვნის გაკეთება შეიძლება — თქვენ დემონოლოგის ანუ „ვარლოკის" ფარული ნიჭით დაიბადეთ.

თუ ჯადოქრის შელოცვები ძირითადად ელემენტარულ სტიქიებზე – ყინულზე და ცეცხლზეა დაყრდნობილი, დემონოლოგის ძალა სიკვდილის მაგიის და დემონების მართვის ცოდნაში მდგომარეობს, თუმც მასაც შეუძლია ცეცხლის მაგიის გამოყენება.

დემონოლოგს შეუძლია ექვსი სხვადასხვა სიძლიერის ავი სულის გამოძახება და მართვა, გამოძახებულ დემონებს მინიონები ჰქვიათ. სიკვდილის მაგიიდან განსაკუთრებული ყურადღების ღირსია სიკვდილის ძაფი (**Death Coil**), რომლის საშუალებითაც დემონოლოგი ჰპარავს ოპონენტს სიცოცხლეს და თავისას უმატებს.

ღმერთების ნებიერა
ქურუმი/PRIEST



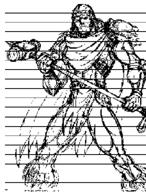
გსურთ, რომ გუნდში ერთ-ერთი ყველაზე საჭირო პერსონაჟი გყავდეთ, ბავშვობაში ხშირად გიოცნებიათ ექიმის პროფესიაზე, გსიამოვნებთ ადამიანებისთვის დახმარების აღმოჩენა, მაშინ აზეროტში გახდით ქურუმი და ყოველივე ამაზე ხელი თავისუფლად მიგიწვდებათ.

ნებისმიერ ზღაპრულ სამყაროში არსებობენ, როგორც კეთილი, ისე ბოროტი ღმერთები. ისინი თავის რჩეულებს გარკვეული საფასურის წილად უზარმაზარ ძალას ჩუქნიან, მათ **RPG**-ს ჟანრის თამაშებში ქურუმებს უწოდებენ.

ქურუმის ადგილი ბრძოლის უკანა ხაზშია მეომრებისა და პალადინების უკან. მათი ძალა მათი მაგიის როგორც სამკურნალო, ასევე დამაზიანებელ ხასიათშია. თუმცა, მკურნალობაზე კიდევ სამ კლასს (დრუიდი, შამანი, პალადინი) მიუწვდება ხელი, მაგრამ მხოლოდ ქურუმს შეუძლია ამის მაღალ დონეზე ჩატარება.

WOW-ში ქურუმს შეუძლია მხოლოდ ჩვეულებრივი ტანსაცმლის გამოყენება, თამაშში არსებული მრავალფეროვანი იარაღიდან ხელმისაწვდომია მხოლოდ კომბლები, ხანჯლები და მაგიური კვერთხები. ამ მწირი არჩევანის გამო ქურუმს ესაჭიროება ხელჩართული ბრძოლის ექსპერტების მხარდაჭერა.

თავად კეთილშობილება
პალადინი/PALADIN



გამარჯობათ კეთილო ადამიანებო, სამყაროს უკანასკნელო იდეალისტებო, თქვენი ცხოვრების მიზანი ხომ უანგაროდ სიკეთის ქმნაა. იშვიათად თუ შეუძლია ადამიანს მსგავსი როლი აირჩიოს ცხოვრებაში, თუმცა ამ კლასით თამაში აზეროტშიც არ იქნება ადვილი და ია-ვარდით მოფენილი.

პალადინის კლასი შეიძლება განხილული იყოს, როგორც მეომრისა და ქურუმის კლასების ერთგვარი შერწყმა. ამ კლასს შეუძლია, ისევე როგორც მეომარს, გამოიყენოს ჯაჭვის პერანგი, ხოლო გარკვეული წერთნის მერე რკინის აბჯარიც. პალადინის საყვარელი იარაღი ორხელიანი უროა, თუმც საჭირო უნარის მიღების შემდეგ ერთხელიანი და ორხელიანი ხმლების ხმარებაც ძალუძს. ფარებზე არავითარი შეზღუდვა არ გააჩნია, მაგრამ სამაგიეროდ არ შეუძლია შუბების და სასროლი იარაღის გამოყენება.

პალადინის მაგია ძირითადად დაცვით ხასიათს ატარებს. ამ კლასის მთავარი კოზირი მისი აურებია, რომლებიც მოქმედებს არა მარტო თავად პალადინზე, არამედ მის გუნდზეც. პალადინს მათ გარდა თავის კომპანიის წევრებზე შეუძლია ე.წ. „ბეჭდების" დასმა, რომელიც სხვა არაფერია, თუ არა გარკვეული დროებითი გაძლიერებები. პალადინს გუნდის თითოეულ წევრზე მხოლოდ ერთი ასეთი „ბეჭედის" ჩამოკიდება შეუძლია. ამ კლასს ისეთ შელოცვაზეც მიუწვდება ხელი, როგორიცაა მკვდეთიდან აღდგომა (**Resurect**). მართალია, პალადინის ხელში ამ ჯადოს ეფექტურობა ორჯერ მაინც მცირეა ამ საქმის სპეციალისტ ქურუმთან შედარებით, მაგრამ ხომ შეიძლება კრიტიკულ მომენტში ქურუმი გუნდში არ აღმოჩნდეს...

ზემოთ ჩამოთვლილ თვისებათა გამო პალადინი ორიენტირებულია ბრძოლის წინა ხაზზე და დიდ კომპანიებზე, რომლებშიც ხშირად ერთ-ერთ წამყვან ფიგურადაც გვევლინება.

სულებთან მოსაუბრე
შამანი/SHAMAN



ალიანსში შემავალი ადამიანებისა და დვარფების სულიერი ლიდერი თუ პალადინია, იგივე როლს ურდოში შამანი ასრულებს. მართალია, მისი, როგორც სრულფასოვანი მეომრის აღქმა საკმაოდ ძნელია, რამეთუ იარაღიდან შამანს შეუძლია გამოიყენოს მხოლოდ ერთხელიანი კომბლები და ნაჯახები, ორხელიანი მაგიური კვერთხები, პატარა მრგვალი ფარი. აბჯრიდან შეუძლია ჩვეულებრივი ქსოვილისა და ტყავის სამოსის მორგება. შამანის მთავარი კოზირი მისი მაგიაა, რომელიც პალადინის აურებისგან განსხვავებით მიმართულია არა დაცვაზე, არამედ თავდასხმაზე. ეს კლასი ითვლება ბუნების ოთხივე სტიქიის ექსპერტად, თუმცა ძირითადი შემტევი შელოცვები ელვაზეა დაფუძნებული.

შამანის გამოყენებისას გუნდში მისი ადგილი, ჯადოქრის მსგავსად, მეომრებს ზურგს უკანაა.

რა იქნება ხვალ

ჩვენ სტატიას არ გააჩნია პრეტენზია, რომ ყველაფერი ზემოთ თქმული საბოლოო რელიზში შევა. ის არც სრული და ამომწურავი ინფორმაციის მოწოდებას ემსახურებოდა თამაშის შესახებ. ჩვენ მხოლოდ ოდნავ ავხადეთ ფარდა აზეროტის ზღაპრულ ქვეყანას, რამეთუ **Blizzardi**-ის მიერ შექმნილი სამყარო უზარმაზარია და მის რუქაზე ჯერჯერობით ბევრი თეთრი ლაქაა. თამაში კი ახალი სასწავლო წლისთვის გამოვა.

P.S. თქვენმა მონა-მორჩილმა წინა ნომერში ივარაუდა, რომ **DOOM3**-ის მიხედვით მალე ფილმს გადაიღებდნენ, ასეც მოხდა, ამ წლის **14** ივნისს სტუდია **Universal**-მა **Id Software**-სგან შეიძინა ამ თამაშის ეკრანიზაციის უფლება...

ძვირფასო მკითხველო!

გამარჯობა გულითადო მკითხველო, მადლობას გიხდით რომ შეიძინეთ ჩვენი ჟურნალი.

ჟურნალში გამოყენებულია წერის ცოტაოდენ თავისუფალი სტილი, რომელიც საკმაოდ შორსაა ქართული ლიტერატურული ენისგან. ჩვენ შევეცადეთ მკითხველთან გვესაუბრა ისე როგორც ჩვეულებრივ ცხოვრებაში, ქუჩაში, სამსახურში, მეგობართან. როგორც ხვდებით კომპიუტერული ტექნოლოგიები შორსაა ლიტერატურისგან, ამიტომ იმედი გვაქვს მკითხველი არ გაგვიბრაზდება ამ გარემოებაზე.

ასევე დიდი იმედი გვაქვს თქვენს გამოხმაურებაზე, ნებისმიერი შენიშვნა, იდეა, სურვილი გამოგვიგზავნეთ საკონტაქტო ფოსტაზე: info@compinfo.ge. ველით თქვენს სურვილებს, რაზე გსურთ ინფორმაციის მიღება, რა უფრო იქნება თქვენთვის საინტერესო, რის განხილვას ისურვებდით.

გარდა იმ ჟურნალისა, რომელიც ახლა ხელში გიჭირავთ არ დაგავიწყდეთ, რომ არსებობს ჩვენი ინტერნეტ გვერდი **www.compinfo.ge**, საიდანაც შეგიძლიათ ჩამოქაჩოთ ჩვენი ელექტრონული ჟურნალები კომპიუტერების შესახებ. ელექტრონული ჟურნალები ვრცელდება უფასოდ, ერთადერთი თქვენგან რაც მოითხოვება ეს არის შესაბამის მისამართზე შესვლა და სასურველი ნომრის ჩამოქაჩვა. ჰო მართლა ნაბეჭდი და ელექტრონული ჟურნალების ვერსიები ერთმანეთისგან განსხვავდება და სტატიები არ მეორდება. ასე, რომ თუ ბევრი საინტერესოს გაგება გსურთ საჭიროა ერთიც და მეორეც იქონიოთ, თუ თქვენ კომპიუტერი არა გაქვთ ან ინტერნეტში შესვლა შეზღუდული გაქვთ, მაშინ იკითხეთ ჩვენი ნაბეჭდი ჟურნალი, შევეცდებით ყველაფერზე ვისაუბროთ და გამოტოვებული სტატიების კომპენსირება მოვახდინოთ.

აბა მაგრად! მომავალ შეხვედრამდე

გთავაზობთ CD-დისკებზე ფილმების, კომპიუტერული თამაშების, მუსიკის და პროგრამების ჩაწერას

ტელ: 93-16-08 (11-დან 19.00 საათამდე),
95-56-39 (21-დან 24.00 საათამდე)

